

Марвел

Гражданская война

*Детализированный конспект:
Егор Мельников*

Событие: Гражданская война

Когда политики, пресса и даже весь мир пытается вас подвинуть, вы должны встать во весь рост подобно дереву на берегу самой Истины и сказать: “Нет. Подвиньтесь вы”.

Стив Роджерс

Взрыв, который услышал весь мир, прозвучал в городе Стамфорд в штате Коннектикут. Шестьсот взрослых и шестьдесят детей погибли из-за роковой ошибки Новых Воителей – группы юных героев, решивших показать в прямом эфире своё сражение с группой опасных злодеев. Один из противников, Роберт Хантер по прозвищу Нитро, выпустил из своего тела волну разрушительной энергии, уничтожившей огромную часть города, включая местную школу.

После этой трагедии общественность наконец поднимает вопрос, который назревал уже долгое время: не пора ли супергероям зарегистрироваться в качестве официальной правительственной структуры, чтобы координировать свои действия с властями?

Новое правило:

Игра командами

Почти любое крупное Событие в мире Марвел затрагивает судьбы целых команд, групп, организаций и даже наций, однако Гражданская война буквально посвящена этому феномену от начала и до конца. В этом Событии герои обязаны выбрать сторону, и почти никто из них не сражается в одиночку. По этой причине Гражданская война предлагает игрокам особый стиль повествования, при котором каждый игрок получает в своё распоряжение сразу несколько персонажей.

Хранителю настоятельно рекомендуется обговорить это правило с игроками. Если им интересно попробовать такой стиль, постарайтесь заранее определиться с тем, сколько героев получает в своё распоряжение каждый игрок и как часто он может переключаться между ними. Возможно, вы не захотите ставить никаких ограничений и позволите игрокам свободно управлять сразу несколькими героями, фактически отыгрывая роль целой группы. Впрочем, с большой вероятностью, вам захочется ограничить игроков правом выбирать нового героя один раз за сцену или даже Акт. Наконец, вы можете играть по обычным правилам, переключаясь на новых героев только в том случае, если действие очередной сцены происходит вдали от Гражданской войны и влияет на сюжет лишь косвенным образом.

С другой стороны, вы можете пойти ещё дальше и позволить игрокам выбирать команды, враждующие друг с другом. Скорее всего, тем самым вы создадите игру, при которой одни участники играют за сторонников регистрации, а другие – за её противников. Тем не менее, вы можете позволить *каждому* игроку выбрать по несколько персонажей с каждой стороны и чередовать сцены, в которых игроки действуют от лица сторонников регистрации, с эпизодами, в которых они выступают против неё.

Даже если игроки не заинтересованы в подобном стиле повествования, помните, что вы можете использовать его в качестве однократного приёма, когда “основной” герой получает серьёзную травму или выбывает из истории по логическим соображениям.

Как бы то ни было, если вы решаете играть командами, считайте, что весь полученный опыт начисляется группе в целом, а не отдельным героям.

Новое правило:

Сценические помехи

Едва ли стоит упоминать, что при проведении остросюжетных игр ваша задача заключается в первую очередь в том, чтобы превращать даже самые обыденные конфликты в крупномасштабные фиаско и яркие противостояния. Иногда для этого Хранителю достаточно

описать напряжённую обстановку, царящую за столом переговоров. Тем не менее, учитывая специфику супергероических игр, от Хранителя часто требуется наполнять сцены кричащими людьми, рушащимися зданиями и взрывающимися машинами. В основной книге правил для этого существовали Отличия сцены – своего рода интерактивные описания, делающие жизнь героев сложнее и интереснее (хотя бы на ближайшие несколько раундов). Теперь мы предлагаем вам новое правило: возможность превращать Отличия сцены непосредственно в *помехи*.

Как обычно, вы вправе создавать Отличия сцены бесплатно, когда впервые описываете текущую ситуацию или локацию. Равным образом, вы можете ввести Отличие уже в ходе игры, вложив в это d8 или более крупный дайс из запаса рока.

Однако если вы используете правило *Сценических помех*, у вас появляется возможность вкладывать дайсы из запаса рока, чтобы превращать уже существующие Отличия в помехи. Чем более крупный дайс вы вложите, тем серьёзнее будет помеха.

Особенно хорошо этот принцип работает в случае с Отличиями, изначально предполагающими проблемы и для героев, и для злодеев (будь это **Озлобленная толпа гражданских** или **Пылающее здание**). Хотя вы можете превратить в помеху буквально всё что угодно – включая нематериальные явления, – лучше всего Сценические помехи работают в случае с особенностями локации, поведением свидетелей, а также результатами действий самих героев. Следите за тем, что делают персонажи. Горящие здания, обрушивающиеся мосты и прочие разрушения часто становятся последствиями столкновений между героями и антагонистами.

Кроме того, вы можете представлять такие эффекты как намеренные действия злодеев. В последнем случае описывайте всевозможные диверсии, которые совершают противники в попытке отвлечь героев или поставить их перед трудным нравственным выбором. Например, если злодей заблокирует группу невинных гражданских в горящей комнате, перед героями встанет выбор: спасти обречённых жертв или продолжить преследование злодея.

Разумеется, подобные действия злодеи могут совершать по обычным правилам, используя итоговые дайсы. Иными словами, вы как Хранитель *не обязаны* тратить дайсы из запаса рока, чтобы создать Отличие и затем превратить его в Сценическую помеху – если вы уверены, что итогового дайса злодея будет достаточно, ничто не мешает вам ограничиться и созданием обычной помехи, влияющей только на одного героя. Тем не менее, действие злодея может стать более впечатляющим и запоминающимся, если вы не просто используете его итоговый дайс для создания помехи, но и объявите эту помеху элементом всей сцены. Используйте тот способ, который кажется удобнее лично вам – просто помните, что теперь у вас есть выбор.

Как бы то ни было, подскажите игрокам, что Сценические помехи можно устранять или смягчать при помощи итоговых дайсов – само собой, если герои предпринимают действия, которые могли повлиять на такую помеху из соображений здравого смысла.

Ещё один интересный подход заключается в том, что вы можете наделять Отличия сцены интерактивными характеристиками, которые игроки (или даже злодеи) смогут использовать, вкладывая СО. Например, в убежище Гидры протагонисты могут наткнуться на **Ящик со светозвуковыми гранатами**, позволяющий вложить 1 СО (или d6 из запаса рока), чтобы получить СЭФ *Атака по области* до конца раунда. В целом при создании таких дополнительных эффектов отталкивайтесь от характеристик наподобие СЭФ или способностей со своим цифровым показателем. Примерами могут служить Оружие **d10**, Полёт **d12** и другие характеристики с самостоятельным значением.

Использование двух Отличий

В основной книге правил сказано, что при совершении одного действия вы можете использовать либо собственное Отличие, либо Отличие сцены. Тем не менее, как показывает практика, большинство игроков предпочитают использовать уникальные Отличия своих героев, что делает Отличия сцены почти невостребованными. По этой причине мы

предлагаем новое правило, согласно которому вы можете использовать оба Отличия одновременно, но лишь при условии, что одно будет приносить вам d8, а другое – d4 + 1 СО.

Героическое противостояние

Хотя некоторые особенности этого События уже были рассмотрены выше, существует одно по-настоящему глобальное отличие Гражданской войны от других крупных Событий в истории Марвел. Речь идёт о массовом противостоянии супергероев, которые долгое время считали себя союзниками, друзьями и даже возлюбленными. Как и любое идеологическое противостояние, Гражданская война ставит под удар отношения, которые раньше казались практически нерушимыми.

А это значит, что вы как Хранитель должны предоставить игрокам все возможности для развития внутриигровых конфликтов между героями, но в то же время не допустить между ними открытой ненависти – само собой, если только последнее не обогатит сюжетную линию.

С практической точки зрения старайтесь следить, чтобы игроки смягчали удары (словесные и физические), которые они наносят своим *идеологическим* оппонентам. Хорошей идеей будет предложить игрокам ограничиваться **созданием помех** вместо прямого нанесения стресса. Не забывайте, что создание помехи свыше d12 заставляет противника выбыть из сцены или поддаться вашим уговорам (опять же, если это не нарушает сюжетной логики и не вызывает серьёзных возражений со стороны игрока, отыгрывающего роль вашего оппонента).

Но даже при создании помех старайтесь ограничиваться сравнительно мягкими, нефатальными формулировками, которые смогут показать *позицию* вашего персонажа, но не изменят в корне сюжетную линию. Например, если Эмма Фрост собирается отправить Росوماху в **Психическую кому d8**, уточните, не лучше ли будет вызвать у Логана **Смятение мыслей d8**. Если Существо намеревается отправить Люка Кейджа в Нью-Джерси с помощью помехи **Нелётная погода d12**, спросите, не хочет ли он просто выбросить его из окна Башни Мстителей.

Безусловно, поведение героев должно оставаться логичным, последовательным и правдоподобным, однако не забывайте о том, что вы рассказываете *коллективную* историю. Пусть конфликт между протагонистами решится честно и весело, не затрудняя дальнейшее развитие сюжета.

И последнее: вне зависимости от того, причиняете ли вы противнику стресс или заставляете его выбыть из сцены в результате помехи, старайтесь вплести своё действие в общий сценарий. Например, если вы оглушите товарища по команде и позволите агентам Щ.И.Т. транспортировать его в Тюрьму 42, это может создать логичный переход к сцене **Транспортировка или спасение пленника** (см. Акт Второй).

Второстепенные персонажи

Пожалуй, легче было бы перечислить организации и команды, не проявившие себя во время Гражданской войны, чем перечислять, кто принимает активное или хотя бы косвенное участие в её развитии. Пронырливые журналисты, агенты Щ.И.Т., фанатики Гидры, исследователи Эйм, атлантические шпионы – в Гражданской войне задействовано столько персонажей, что их изображение в игре может вызвать у Хранителя очевидные затруднения. Вот несколько советов по отыгрышу вспомогательных персонажей.

Прежде всего, старайтесь ограничивать численность второстепенных героев в боевых и просто конфликтных сценах численностью самих протагонистов. Например, если в вашей истории задействованы пятеро супергероев, хорошим тоном будет *не сталкивать* их с шестью и более оппонентами. Если по логике вещей персонажи оказываются в ситуации, в которой им противостоит сразу множество второстепенных героев, разделите эту сцену на

несколько более коротких эпизодов, в каждом из которых протагонисты решают конкретную задачу.

Кроме того, если у персонажей есть союзники, вы можете позволить игрокам управлять ими самостоятельно. Даже если герои не успели обзавестись друзьями в этом конфликте, при описании новой сцены вы можете заявить, что любых нейтральных персонажей игроки могут активировать в качестве временных союзников за Сюжетные очки. Более того, игроки могут даже не отвлекаться на подробное описание действий таких союзников. Считайте, что вместо совершения полноценных действий союзники просто предоставляют героям дайсы от любой подходящей характеристики. С *повествовательной* точки зрения второстепенные персонажи всё ещё будут принимать активное участие в конфликте, но с точки зрения игромеханики они просто будут повышать шансы самих игроков на совершение действий, задуманных лично ими.

Сеттинг в период Гражданской войны Акт регистрации сверхлюдей

Закон 6-588 Кодекса США, также известный как Акт регистрации сверхлюдей или просто АРС, требует официальной регистрации всех обладателей сверхчеловеческих сил и ресурсов, действующих на территории Соединённых Штатов Америки, в качестве “живого оружия массового уничтожения”. Закон распространяется даже на обычных людей, владеющих редкими и опасными видами техники – таких как Железный человек.

- Несмотря на то, что непосредственно АРС принят правительством США, власти многих других наций начинают свои аналоги регистрации.
- Отдельные штаты Америки вносят уточнения и ограничения в основное положение закона.
- Законопроект находился на рассмотрении задолго до Стамфордской трагедии.
- Проект разрабатывался при поддержке правительственной разведгруппы, известной как КСД, или Комитет по сверхчеловеческой деятельности.
- АРС представляет собой расширенную и модифицированную версию Акта регистрации мутантов.

Что если герои выберут неканоническую сторону?

В исходной серии комиксов Тони Старк возглавляет сторонников регистрации, полагая, что АРС может вернуть народу веру в супергероев и обеспечить последних поддержкой общественности. Вместе с тем, он опасается, что если закон о регистрации не пройдет, правительство разработает куда более жёсткие меры контроля супергероев.

В лагере противников АРС громче всего звучит голос Капитана Америка. Он и его команда повстанцев убеждены, что официальная регистрация супергероев только подвергнет угрозе жизни их близких, поскольку злодеям будет достаточно взломать правительственную базу данных, чтобы узнать любую доступную информацию о героях.

Тем не менее, игрокам предлагается выбрать для своих героев любую сторону независимо от того, с кем они объединились в официальной сюжетной линии. Возможно, Мистер Фантастик захочет выступить против Акта, а Капитан Америка станет ярким защитником нового закона. В сущности, именно возможность взглянуть на это Событие под другим углом делает его интересным в качестве сценария для ролевой игры.

Что стоит на кону

Даже если закон о регистрации пройдет, его противники продолжат борьбу. Инакомыслие будет жить даже тогда, когда лидер антирегистрационной команды (по умолчанию Капитан Америка) сложит оружие. Никакое законодательство не в силах подавить целую идеологию. Отношения между теми, кто считает, что их права были нарушены, и теми, кто отвечает за этот законопроект, всегда будут оставаться нестабильными и накалёнными.

Если закон о регистрации сверхлюдей вступит в силу, произойдёт следующее:

- Сверхлюди будут обязаны пройти официальную регистрацию.
- Правительство станет регулировать, разрешать или запрещать использование сверхчеловеческих способностей.
- Некоторые из враждующих фракций перестанут сражаться из страха перед государственными репрессиями.
- Всякий, кто откажется регистрировать свои способности или подчиняться властям уже после регистрации, окажется вне закона.
- Преступники смогут взламывать правительственные базы данных и продавать сверхзлодеям информацию как о самих героях, так и об их друзьях.
- Уникальные технологии постепенно станут достоянием армии или всей общественности.

Если закон о регистрации так и не будет принят, произойдёт следующее:

- Инициаторы проекта предложат ещё более жёсткие меры регулирования сверхлюдей.
- Героев, выступавших за регистрацию, многие объявят предателями или прихвостнями властей.
- У злодеев появится юридический прецедент, на который они могут ссылаться как на доказательство разницы между простыми гражданами и сверхлюдьми.
- Недовольное население может начать бесконечную череду бунтов.
- Самые агрессивные герои, злодеи и даже простые граждане, заинтересованные в регистрации сверхлюдей, начнут угрожать семьям героев, добившимся отмены законопроекта.
- Отдельные граждане начнут собираться в союзы, требующие помещения всех “чудовищ” (то есть сверхлюдей) в изолированные города.

Вехи

Захват героя

(доступно сторонникам регистрации)

- 1 XP, когда вы ловите супергероя, выступающего против регистрации.
- 3 XP, когда вы осознанно позволяете пленнику сбежать.
- 10 XP, когда попытка пленить героя приводит к его смерти или когда вы присоединяетесь к прежнему врагу и сами становитесь противником регистрации.

Подрыв инфраструктуры

(доступно противникам регистрации)

- 1 XP, когда вы расправляетесь с командой Охотников или ломаете ценную технику Щ.И.Т.
- 3 XP, когда ваша попытка ослабить инфраструктуру Щ.И.Т. заканчивается причинением вреда невинным посторонним или героям, сражающимся на вашей стороне.
- 10 XP, когда вы уничтожаете или присваиваете крупный ресурс Щ.И.Т. или технологию, принадлежащую сторонникам регистрации.

Вербовка

- 1 XP, когда вы пытаетесь найти общий язык с другим героем, хотя боретесь с его фракцией.
- 3 XP, когда ваши попытки завербовать другого героя приводят к конфликту с его союзниками или заставляют его лишь яростнее выступить против вашего лагеря.
- 10 XP, когда вы открыто предлагаете другому герою сменить сторону, причиняя эмоциональный стресс, или вступаете с ним в схватку и один из вас поддаётся стрессу.

Освобождение пленных

(доступно противникам регистрации)

- 1 XP, когда одного из ваших союзников берут в плен.

3 XP, когда вы освобождаете пленника или получаете ценные сведения о Тюрьме 42 в Негативной зоне.

10 XP, когда вы освобождаете героев, заточённых в Тюрьме 42, или когда сами оказываетесь в числе заключённых в Негативной зоне.

Во главе команды

1 XP, когда вы берёте на себя управление командой или руководите поведением группы в чрезвычайной ситуации.

3 XP, когда вы говорите с союзником о трудностях, сопряжённых с позицией лидера.

10 XP, когда ваше руководство приносит всей команде победу или когда ваши действия заканчиваются смертью одного из подопечных.

Мой друг – мой враг

1 XP, когда вы посещаете место, в котором часто встречались с другом, или когда вы сталкиваетесь с врагом, с которым вы двое когда-то боролись бок о бок, или когда вы пересекаетесь с общим другом.

3 XP, когда вы используете свои силы против бывшего товарища.

10 XP, когда один из вас меняет сторону или когда вы снова находите общий язык.

Поддержка общественности

1 XP, когда вы защищаете посторонних или невинных свидетелей вместо того, чтобы просто сражаться с врагом.

3 XP, когда вам удаётся предотвратить гибель или ранение невинного человека.

10 XP, когда вы полностью отказываетесь от привычной супергероической деятельности для того, чтобы спасти потенциальных жертв Гражданской войны, или когда вам удаётся создать длительную программу восстановления репутации героев в глазах общественности. Если всё это время вы выступали против регистрации, вы можете зарегистрироваться непосредственно для того, чтобы люди слышали ваши доводы.

Самоотверженность

1 XP, когда на вас нападают из-за того, что вы выбрали “не тот” лагерь.

3 XP, когда вы жертвуете своей карьерой, финансами или личной жизнью для поддержки своих союзников.

10 XP, когда вы совершаете невозможное для восстановления своей прежней жизни, или начинаете новую жизнь, или получаете травму во время защиты своих союзников.

Шпионаж

1 XP, когда вы передаёте сведения своим настоящим союзникам.

3 XP, когда вашего *настоящего* союзника берут в плен благодаря сведениям, которые вы разгласили, чтобы втереться в доверие к своей группе.

10 XP, когда вас раскрывают и вы либо защищаетесь, либо меняете лагерь по-настоящему.

Испытание веры

1 XP, когда вы поднимаете вопрос об этической стороне поведения ваших союзников *либо* когда такой вопрос поднимают из-за ваших собственных действий.

3 XP, когда вы признаётесь другому герою, что не уверены в правоте своих союзников.

10 XP, когда вы причиняете эмоциональный стресс другому герою, заставляя его поменять сторону, либо когда вы сами меняете лагерь из-за полученной травмы.

Тайна личности
(доступно сторонникам регистрации)

1 ХР, когда вы обсуждаете со своими близкими последствия, связанные с публичным снятием маски.

3 ХР, когда вы открываете тайну своей личности тому, кто не знал её раньше.

10 ХР, когда вы публично открываете тайну своей личности или, напротив, во всеуслышание отказываетесь это делать и начинаете борьбу против регистрации.

Цель оправдывает средства

1 ХР, когда вы пытаетесь убедить злодея сражаться на вашей стороне.

3 ХР, когда вы готовите сдерживающие меры на случай, если злодей обернется против вас.

10 ХР, когда вы отказываетесь от сотрудничества со злодеями или собираете целую группу злодеев и становитесь во её главе.

Фракции в период Гражданской войны

Атлантида

Более двадцати тысяч лет назад этот маленький континент, размером сопоставимый с Австралией, стал жертвой природного катаклизма и погрузился на дно океана. Теперь его населяют *гомо мерманус*, или атланты. Эти синекотные человекоподобные обитатели глубин обладают мощным телосложением и многими особенностями водных существ – включая жабры.

Если вы решаете играть за союзника атлантов или даже за полноценного атлантического героя, имейте в виду, что в Стамфордской трагедии погибла кузина Нэмора. Вполне вероятно, что ваш герой хочет отомстить убийце за совершённое злодеяние.

С политической точки зрения Нэмор и другие атланты наверняка выступят *против* Акта регистрации сверхлюдей.

Атлантические шпионы

Эти агенты живут среди обитателей поверхности на протяжении многих лет. Большинство из них уже построили себе полноценную жизнь, нашли друзей, открыли бизнес, вступили в брак и привыкли к человеческому быту. Практически никто из них уже не помнит о своём истинном происхождении, хотя всего одной дозы зелёной сыворотки достаточно, чтобы они вернулись в свой атлантический облик.

Опытный атлантический шпион **d8**

Соло **d8** Друг **d4** Команда **d6**

Атлантическое вооружение **d8**

Феноменальная сила **d8**

Феноменальное плавание **d8**

Феноменальная стойкость **d8**

Предел: *Жабры*. Во время пребывания агентов на суше их характеристики понижаются на -1 уровень. В случае обезвоживания отключите все способности, кроме Атлантического вооружения, и добавьте d6 в запас рока (или повысьте на +1 самый низкий дайс). По возвращении в воду все характеристики восстанавливаются.

Воины

Солдаты Нэмора вооружены лучевым оружием, силовыми трезубцами и модернизированными копьями.

Опытный атлантический воин **d8**

Соло **d4** Друг **d6** Команда **d8**

Атлантическое вооружение **d8**

Феноменальная сила **d8**

Феноменальное плавание **d8**

Феноменальная стойкость **d8**

Предел: *Жабры*. Во время пребывания воинов на суше их характеристики понижаются на -1 уровень. В случае обезвоживания отключите все способности, кроме Атлантического вооружения, и добавьте d6 в запас рока (или повысьте на +1 самый низкий дайс). По возвращении в воду все характеристики восстанавливаются.

Послы

Представители атлантической монархии работают на поверхности, поддерживая мирные отношения между своей подводной страной и обитателями суши. Во время Гражданской войны главным из них значился Посол Гован.

Главный посол **d10**

Соло **d8** Друг **d6** Команда **d4**
Атлантическое оружие **d8**
Феноменальная сила **d8**
Феноменальное плавание **d8**
Феноменальная стойкость **d8**

Предел: *Жабры*. Во время пребывания послов на суше их характеристики понижаются на -1 уровень. В случае обезвоживания отключите все способности, кроме Атлантического оружия, и добавьте d6 в запас рока (или повысьте на +1 самый низкий дайс). По возвращении в воду все характеристики восстанавливаются.

Нэмор Маккензи

Также известный как принц Нэмор Первый, этот герой потерял в Стамфордском инциденте близкую родственницу. Будучи одновременно мутантом и полукровкой, Нэмор считается одним из самых могущественных сверхлюдей на планете. Тем не менее, с сюжетной точки зрения его роль рекомендуется заблокировать до начала Второго Акта. После этого игроки могут активировать его за очки опыта или – с одобрения Хранителя – просто выбрать в качестве нового протагониста.

Характеристики Нэмора приведены в конце книги.

Андромеда Аттумасен

Под этим именем известна дочь предводителя варваров Аттумы и леди Гелвы. Андромеда провела не один год на поверхности, где боролась с преступностью бок о бок с командой Защитников. Теперь она занимает важное место рядом с Нэмором, возглавляя его подводную армию.

Отличия: Кислородная сыворотка, Миротворец
Соло **d6** Друг **d4** Команда **d8**

Атлантическое происхождение

Сверхчеловеческая сила **d10**
Сверхчеловеческое плавание **d10**
Феноменальная выносливость **d8**
Феноменальная стойкость **d8**

Предел: *Жабры*. Во время пребывания Андромеды на суше её характеристики понижаются на -1 уровень. В случае обезвоживания отключите все способности и добавьте d6 в запас рока (или повысьте на +1 самый низкий дайс). По возвращении в воду все характеристики восстанавливаются.

Атлантическое оружие

Трезубец **d10**

Специализации

Мастер боевых искусств **d10**
Научный эксперт **d8**
Эксперт вождения **d8**

Янус

Янусом называют главного среди шпионов, посланных на поверхность с целью захватить Нитро и привести его на суд в Атлантиду. Янус считается одним из самых сильных атлантов.

Отличия: Тикающая бомба, Агент под прикрытием
Соло **d10** Друг **d8** Команда **d6**

Атлантическое происхождение

Сверхчеловеческая сила **d10**

Феноменальное плавание **d8**

Феноменальная стойкость **d8**

Предел: *Жабры*. Во время пребывания Януса на суше его характеристики понижаются на -1 уровень. В случае обезвоживания отключите все способности и добавьте d6 в запас рока (или повысьте на +1 уровень самый низкий дайс). По возвращении в воду все характеристики восстанавливаются.

Атлантическое вооружение

Трезубец **d10**

Копьё **d10**

Винтовка **d8**

Специализации

Эксперт запугивания **d8**

Эксперт скрытности **d8**

Эксперт боевых искусств **d8**

Приобретения

• **[10 XP/15 XP] Принц Нэмор:** При трате 10 XP Нэмор оказывает вам личную услугу или, если уже наступил Второй Акт, становится доступен в качестве игрового протагониста. При трате 15 XP Нэмор является вам на помощь во главе отряда **Атлантических воинов 3d8**, делится секретной информацией о Гражданской войне или оказывает значительную услугу, способную изменить сюжетную линию.

• **[5 XP/10 XP] Атлантическая поддержка:** При трате 5 XP атланты помогают вам справиться с небольшим отрядом противников или предоставляют другие услуги. При трате 10 XP атланты считают вас союзником и регулярно посылают вам оружие, воинов или информацию.

• **[5 XP/10 XP] Атлантическое наследие:** При трате 5 XP вы можете заявить, что предки вашего персонажа в действительности были атлантами, что позволяет вам добиться определённой благосклонности со стороны Нэмора. При трате 10 XP ваш персонаж обнаруживает в себе пробуждающееся наследие атлантов, что наделяет его Феноменальной стойкостью **d8**, Феноменальной силой **d8**, Феноменальным плаванием **d8** и Пределом *Мутант*.

Ваканда

Ваканда расположена в экваториальной Африке и считается как одной из самых богатых стран на планете, так и одним из центров технического развития человечества. При незначительной популяции (около 6 миллионов человек, разделённых на 18 болотных племён) Ваканда достигла почти уникального статуса государства, которое ещё никому не удавалось покорить. Безусловно, огромную роль в развитии Ваканды сыграло падение метеорита, насыщенного вибрираниумом, однако даже если не говорить о праве владения этим бесценным металлом, Ваканда славится своей высокой культурой и научными достижениями.

Большинство солдат и агентов Ваканды обладают следующими характеристиками (возможно, с определёнными модификациями):

Опытный солдат **d8**

Соло **d4** Друг **d6** Команда **d8**

Нательная броня **d8**

Высокотехнологическое вооружение **d8**

Дора Милаж

По традиции, каждое из восемнадцати племён Ваканды воспитывает по одной воительнице, которые затем становятся элитными телохранительницами короля. Именно среди этих женщин король должен выбрать свою королеву.

Отличия: Дочь племени, Защищать короля!

Соло **d6** Друг **d10** Команда **d8**

Спутница короля

Оружие **d10**

Феноменальные рефлексy **d8**

Феноменальная выносливость **d8**

СЭФ: *Непоколебимая решительность*. Замените два дайса одного уровня одним дайсом +1 уровня.

СЭФ: *Телохранительница*. Если союзнику или другу Дора Милаж вот-вот должны причинить стресс, Хранитель может отдать равнозначный дайс из запаса рока, чтобы стресс приняла на себя телохранительница.

Предел: *Гнев*. Повысьте эмоциональный стресс на +1 и добавьте в запас рока **d6** (или просто повысьте на +1 самый низкий дайс в запасе).

Специализации

Мастер боевых искусств **d10**

Эксперт запугивания **d8**

Человек-обезьяна

М'баку, или Человек-обезьяна, возглавляет племя джабари, известное своей враждебностью по отношению к действующему королю. Хотя в последнее время и сам М'баку, и всё его племя поддерживает нейтральные отношения с Чёрной пантерой, вполне вероятно, что он лишь готовит очередной план по свержению ненавистного короля.

Отличия: Лидер джабари, Беспринципный наёмник, Враг пантеры

Соло **d6** Друг **d4** Команда **d8**

Тотем белой гориллы

Сверхчеловеческая сила **d10**

Сверхчеловеческая стойкость **d10**

Феноменальные рефлексy **d8**

Феноменальная выносливость **d8**

СЭФ: *Кулаком в грудь.* При причинении эмоционального стресса добавьте к броску d6 и повысьте итоговый дайс на +1.

СЭФ: *Рука гориллы.* Повысьте или удвойте *Сверхчеловеческую силу*. После броска ослабьте её до уровня 2d8. Для восстановления прежнего уровня воспользуйтесь брешью противника.

Предел: *Как ты смеешь!* Насмешки и оскорбления в сторону М'баку повышают эмоциональный стресс на +1, но добавляют в запас рока d6.

Специализации

Мастер боевых искусств d10

Мастер запугивания d10

Эксперт мистики d8

Криминальный эксперт d8

Приобретения

• **[5 XP/10 XP] Благосклонность короля:** За 5 XP вы можете либо разблокировать Чёрную пантеру в качестве протагониста, либо назначить его союзником на весь следующий Акт. При трате 10 XP вы получаете уже названные преимущества, а также можете запросить личное вмешательство Т'Чаллы в одну боевую сцену.

• **[10 XP] Благословение пантеры:** Совершив паломничество в священные места Ваканды или получив благословение от техножрецов этого государства, вы приобретаете новый Комплект способностей до начала следующего Акта.

Благословение пантеры

Либо Феноменальные рефлексy d8 + Феноменальное восприятие d8

Либо Феноменальная сила d8 + Феноменальная выносливость d8

СЭФ: *Свирепый охотник.* Отложите самый крупный дайс из своего запаса, после чего добавьте к броску d6 и повысьте физический стресс на +1.

СЭФ: *Гнев пантеры.* При сражении с одним противником повысьте или удвойте любую способность из этого Комплекта. Отложите самый крупный дайс, но добавьте третий дайс к результату.

Предел: *Опасный тотем.* При использовании этого Комплекта способностей брешами считаются и 1, и 2, хотя только единицы нельзя добавлять в результат и выбирать в качестве итогового дайса.

• **[5 XP/10 XP] Арсенал Ваканды:** 5 XP позволяют обзавестись новым Комплектом способностей, описанным ниже. Как только вы активируете Предел этого Комплекта, вы ломаете или утрачиваете своё снаряжение и для его восстановления должны связаться с вакандским учёным. 10 XP позволяют научиться восстановлению и ремонту снаряжения, а потому *Арсенал Ваканды* становится полноценным Комплектом способностей вашего персонажа.

Арсенал Ваканды

Оружие d6

Лазание по стенам d6

Кибернетическое восприятие d6

Феноменальная стойкость d8

СЭФ: *Передовые технологии.* Отключите самую мощную способность из этого Комплекта, чтобы повысить на +1 уровень любую другую. Для восстановления прежнего уровня дождитесь Переходной сцены или воспользуйтесь брешью противника.

Предел: *Снаряжение.* Отключите любую силу из этого Комплекта и получите 1 СО. Если вы потратили 10 XP на приобретение этого Комплекта, для восстановления пройдите проверку против запаса рока.

Эйм (ADVANCED IDEA MECHANICS)

Организация, известная как *Advanced Idea Mechanics* или попросту Эйм, посвятила себя свержению всех мировых правительств ради построения утопического техномира, которым будут править лидеры самой Эйм.

Ник Фьюри годами боролся с этими террористами, и при всех своих разногласиях с Фьюри новый директор, Мария Хилл, продолжает эту войну с не меньшей решительностью и ненавистью.

Штурмовики

Опытный боец **d8**

Соло **d4** Друг **d6** Команда **d8**

Лазерная винтовка **d8**

Защитный костюм **d6**

Нательная броня **d6**

СЭФ: *Иммунитет.* Вложите **d6** из запаса рока, чтобы штурмовик проигнорировал стресс от ядов, радиации или химикатов.

М.О.Д.О.К.

Учёный Джордж Тарлтон был самым простым человеком, пока не прошёл программу ускоренной эволюции, превратившей его в уродливое существо с поистине гигантской головой. Увы, Тарлтон не выдержал открывшихся ему интеллектуальных возможностей, сойдя с ума и превратившись в Мобильный Организм Для Организации Катастроф.

Отличия: Организация катастроф, Продукт эволюции, Ко мне, мои подданные!

Соло **d8** Друг **d6** Команда **d10**

Венец эволюции

Феноменальная стойкость **d8**

Психический удар **d10**

Управление разумом **d10**

Психическая устойчивость **d10**

Сверхчеловеческое восприятие **d10**

Телепатия **d10**

СЭФ: *Атака по области.* При нападении на нескольких противников добавьте по одному шестиграннику и выберите по одному дополнительному итоговому дайсу за каждую цель после первой.

СЭФ: *Ментальные иллюзии.* При создании преимуществ, основанных на сотворении иллюзий, добавьте к броску **d6** и повысьте итоговый дайс на +1.

СЭФ: *Психический рывок:* Удвойте или повысьте любую силу из этого Комплекта, после чего отключите её. Вы можете вложить **d6** из запаса рока, чтобы одновременно и удвоить эту способность, и повысить оба полученных дайса на +1.

СЭФ: *Расчёт вероятностей.* Если вы добавляете к проверкам М.О.Д.О.К. дайс из запаса рока, удвойте его. Кроме того, вы можете выбрать второй итоговый дайс, однако в этом случае его необходимо потратить на создание преимущества, связанного с расчётом вероятностей.

Предел: *Усталость.* Отключите любую силу из этого Комплекта, чтобы добавить **d6** в запас рока или повысить самый низкий дайс в запасе рока на +1. Для восстановления этой силы воспользуйтесь брешью противника.

Передвижная платформа

Феноменальная стойкость **d8**

Полёт **d8**

Лазеры **d8**

Ракеты **d10**

СЭФ: Технический гений. Повысьте любое техническое преимущество на +1.

Предел: Истощение аккумулятора. Отключите самую крупную силу этого Комплекта и добавьте в запас рока дайс, равный значению этой силы. Для её восстановления воспользуйтесь брешью противника.

Предел: Массивная голова. При получении помех, связанных с телом М.О.Д.О.К., отключите все силы из этого Комплекта способностей. Для их восстановления устраните помеху.

Специализации

Космический мастер **d10**

Криминальный эксперт **d8**

Эксперт запугивания **d8**

Эксперт психологии **d8**

Мастер науки **d10**

Технический мастер **d10**

Лаборатории Эйм

Лаборатории Эйм встречаются по всему земному шару. Как правило, они находятся под защитой **Вооружённых солдат** и усыпаны **Высокотехнологическими ловушками**. В каждой лаборатории проводятся самые разные эксперименты, от разработки **Элитного вооружения** до создания **Нейтрализаторов сверхлюдей** и **Передовых кибернетических систем**. Практически все разработки Эйм **Нестабильны** и **Могут взорваться**.

Вехи Эйм

Я был их проектом

1 XP, когда вы упоминаете своё происхождение в качестве эксперимента Эйм.

3 XP, когда вы узнаете что-нибудь новое о своём необычном происхождении.

10 XP, когда вы узнаете своё истинное предназначение или уничтожаете породившую вас лабораторию, даже если в последнем случае у вас не будет шанса получить информацию о себе.

Жертва М.О.Д.О.К.

1 XP, когда на вас нападают злодеи, желающие исследовать вас или ваши технологии.

3 XP, когда вы отключаете свои силы, чтобы не дать учёным из Эйм исследовать их.

10 XP, когда вы позволяете Эйм изучить себя в обмен на безопасность невинных людей или когда вы наносите поражение М.О.Д.О.К.

Приобретения

• **[5 XP] Код отключения:** За 5 XP вы получаете коды дистанционного отключения технологий Эйм. Это означает, что один раз за Акт вы можете объявить, что определённый злодей использует технологии Эйм. В этом случае у него появляется Предел, отключающий одну из способностей и добавляющий d6 в запас рока. Предел длится до окончания сцены.

• **[5 XP/10 XP] Грязная сделка:** Вы можете покупать мощные технологические ресурсы, основанные на Специализациях *Космос*, *Наука*, *Техника* и *Возждение*. При трате 5 XP ресурсы получают рейтинг d8, при трате 10 XP их значение вырастает до d10. Для покупки ресурса вам нужно просто вложить 1 СО во время Переходной сцены.

Гидра

Уже больше пятидесяти лет Гидра остаётся самой крупной, изобретательной и могущественной террористической организацией во вселенной Марвел. Говоря простым языком, Гидра стремится к мировому господству – открытому или нет. Её агенты поистине вездесущи, руководство безжалостно, а на место одной уничтоженной ячейки неизменно встают две новые.

Секретные базы Гидры **Регулярно патрулируются** и населены **Безликими прихвостнями**, но в большинстве случаев герои натываются лишь на **Изолированные ячейки**, которым мало что известно о деятельности Гидры в других частях света.

Штурмовики

Опытный штурмовик **d8**
Соло **d6** Друг **d4** Команда **d8**
Лёгкое вооружение **d6**
Нательная броня **d6**

СЭФ: *Два других займут место павшего.* Отряд штурмовиков обладает характеристиками Соло **d6**, Друг **2d4** и Команда **3d8**. Когда герои отнимают у них один из дайсов Команды, Хранитель может вложить **d8** или более высокий дайс из запаса рока, чтобы добавить сразу два дайса к Команде штурмовиков (до максимума **6d8**).

Агенты

Мастер шпионажа **d10**
Соло **d8** Друг **d6** Команда **d4**
Маскировка **d6**
Спрятанный пистолет **d6**

Барон Вольфганг фон Штрукер

Во время Второй мировой войны Штрукер считался одним из самых влиятельных офицеров нацистской Германии. Именно он стал одним из главных руководителей Гидры. Несмотря на множество поражений, которые наносили ему Ник Фьюри, Стив Роджерс и даже Питер Паркер, Штрукер остаётся в живых из-за вируса, введённого в его организм. Герои прекрасно знают, что если Штрукер умрёт, споры смертельного вируса вырвутся из его тела и уничтожат почти всю жизнь на планете.

Отличия: Бывший нацист, Планировщик, Хайль Гидра!

Соло **d8** Друг **d6** Команда **d10**

Спороносный вирус

Спороносное прикосновение **d10**
Сверхчеловеческая выносливость **d10**

СЭФ: *Атака по области.* Выберите сразу несколько жертв. Каждая дополнительная цель добавляет в запас дайсов **d6** и позволяет выбрать ещё один итоговый дайс.

СЭФ: *Исцеляющий фактор.* Для полного устранения физического стресса или смягчения травмы на -1 уровень вложите равнозначный дайс из запаса рока.

Предел: *Усталость.* Отключите любую силу из этого Комплекта, чтобы добавить **d6** в запас рока или повысить самый низкий дайс в запасе рока на +1. Для восстановления этой силы воспользуйтесь брешью противника.

Дьявольский коготь

Электрический удар **d10**
Сверхчеловеческая сила **d10**

СЭФ: *Смертельный удар.* Повысьте или удвойте любую силу из этого Комплекта. Если действие проваливается, отключите *Дьявольский коготь*.

Предел: *Ненадёжные технологии.* Отключите *Дьявольский коготь* и добавьте d6 в запас рока.

Специализации

Космический мастер **d10**
Криминальный мастер **d10**
Мастер скрытности **d10**
Мастер запугивания **d10**

Мадам Гидра

По милости древнего бога Хтона Офелия Саркисян получила дар исключительного долголетия. Свою долгую жизнь она использовала для восхождения на должность главного ассасина и террориста Гидры.

Отличия: Роковая женщина, Множество шрамов, Скрытая жестокость
Соло **d6** Друг **d4** Команда **d8**

Арсенал

Канат для эвакуации **d6**
Оружие **d8**

СЭФ: *Иммунитет.* Вложите d6 из запаса рока, чтобы проигнорировать стресс, помехи и травмы, полученные от ядов.

СЭФ: *Токсины.* При создании помех, связанных с ядами и токсинами, добавьте к броску d6 и повысьте итоговый дайс.

Предел: *Снаряжение.* Отключите *Арсенал* и добавьте d6 в запас рока. Для восстановления пройдите проверку против запаса рока.

Специализации

Мастер скрытности **d10**
Криминальный мастер **d10**
Эксперт акробатики **d8**
Эксперт боевых искусств **d8**
Научный эксперт **d8**

Вехи Гидры

Глубокое прикрытие

1 ХР, когда вы совершаете действия, ставящие под вопрос вашу преданность той или иной организации.

3 ХР, когда вы позволяете врагам совершить желаемое действие, чтобы не выдать себя.

10 ХР, когда вы позволяете врагам причинить вред невинным людям, чтобы сохранить свой секрет, или выдаёте себя, чтобы защитить не причастных жертв.

Дитя Гидры

1 ХР, когда вы упоминаете, что ваш близкий родственник состоит в Гидре.

3 ХР, когда вы получаете ментальный или эмоциональный стресс из-за связи вашей семьи с этой организацией.

10 ХР, когда вы заставляете своего родственника из Гидры поддаться стрессу *либо* присоединяетесь к нему, предавая недавних друзей.

Приобретения Гидры

- **[5 XP/10 XP] Тайная миссия:** За 5 XP вы можете вызвать на помощь отряд из четырёх штурмовиков или одного агента. По окончании сцены эти помощники возвращаются на базу Гидры. За 10 XP вы заручаетесь поддержкой самой Мадам Гидры.

Иллюминати

Эта элитная группа супергероев собрана из величайших умов планеты и посвящена устранению крупномасштабных угроз – по возможности, ещё до того, как о них станет известно миру. Команду Иллюминати собрал Тони Старк, который первоначально хотел, чтобы группа выступала публично, однако в конечном счёте он согласился, что столь важными проблемами лучше заниматься в секрете.

Если вы играете за Иллюминати, старайтесь во всём видеть лишь часть общей картины мира. Иногда это означает, что для спасения мира вы должны приносить жертвы, на которые не готовы идти другие герои. Если в вашей игровой команде состоят сразу несколько Иллюминати, хорошим тоном с точки зрения отыгрыша будет регулярное обсуждение общемировых вопросов во время Переходных сцен. Возможно, Хранителю даже захочется подыграть вам и устроить грандиозное событие, выходящее далеко за пределы Гражданской войны.

Незадолго до начала этого События Тони показал членам группы ранний проект АРС. Он пытался объяснить другим представителям Иллюминати, что рано или поздно произойдёт инцидент, который заставит общественность потребовать регистрации сверхлюдей. По зловещей иронии, описанный им сценарий развития событий был на удивление похож на трагедию в Стамфорде. Тем не менее, в том обсуждении беспокойство Тони разделял только Рид Ричардс.

В Иллюминати состоят только самые могущественные и влиятельные герои Земли. В настоящий момент среди членов Иллюминати числятся Тони Старк, профессор Ксавьер, Стивен Стрендж, Рид Ричардс, Нэмор и Чёрный гром. Тем не менее, это не означает, что Тони не мог пригласить в группу других героев. Подумайте о Стиве Роджерсе, Т'Чалле, Хэнке Пиме и Нике Фьюри. Что если они выступят против стандартных решений Иллюминати. Например, подумайте, как эти герои отреагируют, если узнают, что именно Иллюминати изгнали Халка на отдалённую планету?

Вехи Иллюминати

Формирование будущего

1 ХР, когда вы жертвуете текущими возможностями для обеспечения успеха в дальнейшем.

3 ХР, когда вы уничтожаете или похищаете чужие ресурсы для достижения отдалённой цели.

10 ХР, когда наступает описанное вами будущее – даже если вы сами оказываетесь к нему не готовы.

Тайна за семью замками

1 ХР, когда вы лжёте союзнику или утаиваете от него ценную информацию.

3 ХР, когда вы раскрываете секрет, доверенный вам другим членом Иллюминати.

10 ХР, когда вы предаёте Иллюминати ради благополучия друга или предаёте друга для благополучия Иллюминати.

Щ.И.Т.

Щ.И.Т. по праву считается главной шпионской и полицейской структурой, занимающейся сверхчеловеческими проблемами. Помимо футуристических технологий и исключительной подготовки, которую предоставляет своим агентам руководство организации, сотрудники Щ.И.Т. располагают обширной базой данных, в которую входят сведения практически обо всех героях Земли.

Локации

Благодаря атмосфере секретности и футуризма базы Щ.И.Т. идеально подходят для проведения Переходных сцен, связанных с вопросами супергероев. После принятия закона о регистрации сверхлюдей эти же базы могут стать отличными локациями для боевых сцен.

- **Гелионосец:** Спроектированный Тони Старком, Ридом Ричардсом и Кузнецом, гелионосец представляет собой огромный военный корабль, оснащённый **Мощными орудиями** и способный подниматься в воздух. Здесь всегда дежурят **Бдительные офицеры**, а **Уникальные системы слежения** позволяют агентам наблюдать за деятельностью сверхлюдей практически во всём мире.

- **Убежища:** Эти секретные базы оборудованы **Лучшими системами безопасности** и **Всем необходимым** для ведения тайной войны со сверхчеловеческими противниками. После начала Гражданской войны бывший директор Фьюри может предоставить героям одно из 28 сверхсекретных убежищ для партизанской деятельности или укрытия своих близких.

- **Башня Мстителей:** После уничтожения особняка Мстителей Тони Старк отдал агентам Щ.И.Т. три этажа своего нового небоскрёба. Само здание **Практически неразруσιμο**, а вышеупомянутые этажи совмещают **Футуристические системы слежения** с **Домашним комфортом**.

Директор Мария Хилл

Марию Хилл отличает весьма холодное отношение к супергероям, и ходят слухи, что её назначили на пост директора лишь затем, чтобы она отдала от власти преданных служителей Фьюри.

Отличия: Упряма как бык, Всегда в курсе событий, В тени Ника Фьюри
Соло **d8** Друг **d6** Команда **d4**

Технологии Щ.И.Т.

Нательная броня **d8**

Глобальная система слежения **d10**

Канат для эвакуации **d6**

СЭФ: Сосредоточение. При использовании этого Комплекта способностей вы можете заменить два дайса аналогичного размера одним, увеличив его на +1.

Предел: Сбой. Отключите одну из сил в этом Комплекте, чтобы добавить **d6** в запас рока или повысить самый низкий дайс в этом запасе на +1 уровень. Для восстановления силы вложите **d6** из запаса рока.

Специализации

Технический эксперт **d8**

Эксперт боевых искусств **d8**

Эксперт скрытности **d8**

Эксперт вождения **d8**

Тимоти “Дум-Дум” Дуган

Будучи одним из первых членов Ревущей команды Ника Фьюри, Дуган быстро занял место замдиректора Щ.И.Т. После отстранения и исчезновения Фьюри Дуган всерьёз задаётся вопросом, правильно ли он поступает, помогая Марии Хилл в её конфликте с

супергероями. Дуган известен забавной привычкой носить котёлок в качестве головного убора.

Отличия: Всегда в котелке, Старше чем выглядит, Надёжный лидер
Соло **d4** Друг **d6** Команда **d8**

Член ревушей команды

Цирковой силач **d6**

Винтовка **d6**

СЭФ: *Вперёд, командос!* Удвойте или повысьте одну из вышеупомянутых сил, после чего отключите её. Для восстановления воспользуйтесь брешью противника или вложите **d6** из запаса рока.

Предел: *Осечка.* Отключите одну из сил в этом Комплекте, чтобы добавить **d6** в запас рока или повысить самые низкий дайс в этом запасе на +1 уровень. Для восстановления силы вложите **d6** из запаса рока.

Специализации

Эксперт запугивания **d8**

Эксперт боевых искусств **d8**

Эксперт скрытности **d8**

Эксперт вождения **d8**

Охотники

Охотниками, или “Охотниками на плащях”, прозвали элитных агентов Щ.И.Т., задачей которых стало отслеживание и поимка супергероев, выступающих против регистрации. Охотники вооружены технологиями самого Тони Старка и обучены бороться со сверхчеловеческим противником. С игровой точки зрения они представляют собой отряд, обладающий Кооперацией в Команде **4d8** и Кооперацией с Другом **2d6**.

Отличия: Преданы своей организации, Подготовлены к бою со сверхлюдьми
Соло **d4** Друг **d6** Команда **d8**

Технологии Старка

Нательная броня **d8**

Коммуникации **d6**

Предзвуковой полёт **d6**

Транквилизатор **d8**

Вехи Щ.И.Т.

Карьерная лестница

1 ХР, когда ваши действия одобряет руководство Щ.И.Т.

3 ХР, когда вы причиняете стресс противнику регистрации.

10 ХР, когда вас назначают директором или замдиректором Щ.И.Т. или когда вы жертвуете такой возможностью ради совершения поступка, который кажется вам правильным.

Двойной агент

1 ХР, когда вы передаёте конфиденциальные сведения Щ.И.Т. противникам регистрации или, напротив, передаёте сведения о повстанцах агентам Щ.И.Т.

3 ХР, когда вы получаете ментальный стресс, пытаясь найти крота, или когда вас раскрывают.

10 ХР, когда вы раскрываетесь по собственной воле или убеждаете “союзников” в своей преданности уже после того, как они сами узнают ваш секрет.

Приобретения

По умолчанию следующие Приобретения доступны лишь тем героям, которые следуют Вехам Щ.И.Т., хотя Хранитель может открыть к ним доступ и тем персонажам, которые просто связаны с этой организацией.

- **[5 XP/10 XP] Громовержцы:** Вы можете запросить поддержку одного Громовержца – злодея, помогающего Щ.И.Т. в борьбе против мятежников. При трате 5 XP Громовержец помогает вам лишь однажды, при трате 10 XP он остаётся с вами до конца Акта.

- **[5 XP/10 XP] Живая модель:** Потратив 5 XP, вы можете объявить, что ваш герой на самом деле представлял собой живую модель – сложного андроида, который вполне мог сам считать себя настоящим. Трата 10 XP позволяют вам объявить, что такой моделью в действительности был один из погибших протагонистов – а это значит, что настоящий герой всё ещё жив и может появиться в любое время.

- **[10XP] Технологии Старка:** За 10 XP вы получаете высокотехнологичный гаджет, разработанный лично Старком и адаптированный к вашим способностям. Повысьте любые две характеристики в одном из Комплектов на +1 уровень. Тем не менее, технология ещё не отлажена, а потому всякий раз, когда Хранитель использует предоставленную вами брешь, он повышает дайс в запасе рока на +1.

- **[5 XP] Компьютерные коды:** Вы получаете доступ к базе данных, связанной с законом о регистрации сверхлюдей. Один раз за Акт эти коды позволяют вам создать преимущество или устранить помеху безо всяких бросков, используя в качестве итогового дайса d12.

- **[5 XP/10 XP] Беглые агенты:** Трата 5 XP позволяет вам заявить, что некоторые агенты Щ.И.Т. не поддерживают Акт регистрации сверхлюдей. Это означает, что до конца сцены агенты Щ.И.Т. не станут вам препятствовать, даже если и не станут оказывать помощь. Трата 10 XP заставляет их активно поддерживать вас в борьбе против собственной организации. В качестве альтернативной возможности вы можете распространить преимущество, полученное за 5 XP (невмешательство и нейтралитет), на важного члена Щ.И.Т., который при других обстоятельствах обязательно выступил бы против вас.

Пресса

Борьба за свободу, правосудие и национальную безопасность далеко не всегда решается на поле боя. В сущности, Гражданская война началась по воле общественности – и именно журналисты решают, кому будет симпатизировать население.

Джей Джона Джеймсон

Известный просто как Джей-Джей-Джей, Джеймсон по праву считается динозавром сенсационной журналистики. Трудно даже описать, насколько он любит кризисы, катастрофы и войны супергероев, позволяющие ему продать лишнюю сотню газет.

Отличия: Всегда зол, Сенсационный журналист, Ты уволен!

Соло **d6** Друг **d4** Команда **d8**

Эксперт бизнеса **d8**

Эксперт запугивания **d8**

Бен Урих

Один из самых уважаемых репортёров в истории Нью-Йорка, Бен Урих считается не просто талантливым журналистом, но и прирождённым следователем. Многие преступления, поставившие в тупик полицию, распутал именно он.

Отличия: Бесстрашный репортёр, Враг Зелёного гоблина, Я всего навиделся.

Соло **d8** Друг **d6** Команда **d4**

Эксперт запугивания **d8**

Эксперт психологии **d8**

Вехи прессы

На первую полосу

1 ХР, когда вы даёте эксклюзивное интервью известному журналисту.

3 ХР, когда вы спасаете журналистов, рискующих своей жизнью ради очередного репортажа.

10 ХР, когда вы заставляете прессу сосредоточиться на чём-то помимо Гражданской войны или становитесь главным источником информации о текущих событиях в мире супергероев.

Внутренний источник

1 ХР, когда вы делитесь секретной информацией с журналистом специально для того, чтобы тот её разгласил.

3 ХР, когда вы рискуете жизнью ради обеспечения своего партнёра ценными сведениями.

10 ХР, когда вы разглашаете сверхсекретную информацию о крупной организации наподобие Щ.И.Т., Гидры или правительственного аппарата. Это должны быть сведения, способные изменить ход Гражданской войны (и, вероятно, принести вашему партнёру Пулитцеровскую премию).

Приобретения

- **[5 ХР/10 ХР] Надёжный партнёр:** За 5 ХР вы можете попросить журналистов повременить с распространением информации, невыгодной для вашего лагеря. За 10 ХР вы можете убедить их полностью избавиться от подобных сведений, чтобы никто никогда о них не узнал.

Акт первый: Дорога к Гражданской войне

Завязка

- **Действие:** Титановый человек нападает на Вашингтон
- **Действие:** Падение молота
- **Действие:** Крестоносец захватывает самолёт
- **Действие:** Заседание в конгрессе

Ключевые сцены

- **Переходная сцена:** Разбор завалов в Стамфорде
- **Действие:** Регистрация и сверхзлодеи
- **Действие:** Что насчёт Стамфорда?
- **Переходная сцена:** Где Нитро?
- **Действие:** Митинг
- **Действие:** Встреча с комитетом
- **Действие:** Встреча со Щ.И.Т.
- **Переходная сцена:** Встреча перед регистрацией

Зацепки

Вы можете начать сюжет с того, что героев приглашают на **Заседание в конгрессе** для обсуждения Акта регистрации. Когда они прибывают в Вашингтон, переходите к **Нападению Титанового человека** или непосредственно **Заседанию в конгрессе** в зависимости от того, что будет интереснее лично вам. Если герои отказываются прибыть в Вашингтон, их ожидает **Встреча со Щ.И.Т.**, во время которой они впервые видят, как действует политика Марии Хилл (вполне возможно, что Охотники за плащами пытаются захватить их и отвезти в Вашингтон против воли).

С другой стороны, сюжет может начаться с того, как агенты крупной организации наподобие Гидры, Эйм или Щ.И.Т. нанимают героев для выполнения важной миссии перед регистрацией. Это легко может привести к их участию в сценах **Падение молота** или **Крестоносец захватывает самолёт**.

Учтите, что действие первых нескольких сцен происходит ещё *до* трагедии в Стамфорде.

Запас рока

В начале Акта запас рока представлен двумя шестигранниками.



Действие:

Титановый человек нападает на Вашингтон

Титановый человек прилетает в Вашингтон с решительным намерением убить Тони Старка. Если только один из игроков не выбрал роль Тони Старка, Титановый человек не станет атаковать их самих по собственной воле. Тем не менее, если – что вероятно – они попытаются остановить его, он не будет мешкать перед тем как обрушить на них свой внушительный арсенал.

С повествовательной точки зрения старайтесь сосредоточиться на последствиях его действий, как и действий самих игроков. Пусть Богоподобная сила Титанового человека превращает **Городские кварталы в руины**. Пусть шоковая волна от его ударов ставит **Жизни невинных под угрозу**. Если герои окружают его, он по очереди хватает их и уносит прочь при помощи Сверхзвукового полёта, попутно разрушая городские достопримечательности.

Титановый человек

Хотя личность человека, находящегося в костюме Титанового человека в настоящий момент, неизвестна, долгое время под этим именем скрывался русский агент Борис Буллский. На протяжении многих лет он боролся с Тони Старком. Очевидно, что после его предполагаемой смерти костюм достался другому злодею.

Отличия: Глуп, Недальновиден, Наёмник с суперсилами
Соло **d10** Друг **d8** Команда **d6**

Энергоброня

Шоковая волна **d10**

Сверхчеловеческая стойкость **d10**

Сверхзвуковой полёт **d10**

Кибернетическое восприятие **d6**

Богоподобная сила **d12**

СЭФ: *Атака по области.* Выберите сразу несколько жертв. Каждая дополнительная цель добавляет в запас дайсов **d6** и позволяет выбрать ещё один итоговый дайс.

СЭФ: *Энергокольца.* При создании помехи *Ловушка* добавьте к броску **d6** и повысьте итоговый дайс.

СЭФ: *Тяжёлая броня.* Вложите дайс из запаса рока, чтобы проигнорировать физический стресс или даже травму.

СЭФ: *Перенастройка системы.* Отключите одну из сил этого Комплекта, чтобы повысить другую. Для восстановления прежнего уровня вложите дайс из запаса рока.

Предел: *Сбой.* Отключите силу, чтобы добавить в запас рока равнозначный дайс. Для восстановления воспользуйтесь брешью противника.

Специализации

Эксперт боевых искусств **d8**

Эксперт запугивания **d8**

Эксперт скрытности **d8**

Альтернативные варианты сцены

- Если Тони сам состоит в команде протагонистов, активируйте его Пределы, чтобы подтолкнуть других персонажей защищать Железного человека.

- Сыграйте на Отличиях *Глуп* и *Недальновиден*: Титановый человек может казаться опасным противником, но любой изобретательный план, скорее всего, окажется ему не по зубам.

- Изобразите разрушение Вашингтона в ярких и запоминающихся красках. Вкладывайте дайсы рока, чтобы обломки американской истории разлетелись по всей столице. Пусть схватка с участием персонажей гарантированно попадёт в новости.

- Поведение героев в бою с Титановым человеком может существенно повлиять на общественное мнение если не обо всех сверхлюдях, то о них лично.

Действие: Падение молота

Узнав о падении Мьёлнира (или хотя бы “объекта с небес”), герои направляются в Оклахому, где сталкиваются с Доктором Думом. Вокруг кратера с молотом уже образовался исследовательский лагерь, который **Хорошо патрулируется** и оснащён **Передовыми технологиями**.

Доктор Дум

Соло **d10** Друг **d8** Команда **d6**

Отличия: Моя гениальность не знает равных, Я не делаю ошибок, Правитель Латверии

Узрите истинную гениальность!

Кибернетическое восприятие **d6**

Сверхчеловеческая стойкость **d10**

Энергетический взрыв **d10**

Сверхчеловеческая сила **d10**

СЭФ: *Всегда наготове.* Вложите дайс из запаса рока, чтобы повысить технический ресурс или трюк на +1 уровень и полностью устранить ментальный или эмоциональный стресс.

СЭФ: *Непроницаемое силовое поле.* Вложите дайс рока, чтобы проигноировать физический стресс или травму.

СЭФ: *Весь арсенал.* Добавьте к броску сразу нескольких сил из Комплекта. За каждую силу после первой эти способности понижаются на -1 уровень.

СЭФ: *Бесконечные планы.* При создании преимуществ добавьте к броску **d6** и повысьте итоговый дайс.

СЭФ: *Распределение энергии.* Превратите *Энергетический взрыв* **d10** в **2d8** или **3d6**.

СЭФ: *Вы не достойны моего внимания!* Вложите **2d8** из запаса рока и объявите, что герои всё это время сражались с думботом вместо самого Дума.

Предел: *Неслыханное тщеславие.* Повысьте самый слабый дайс в запасе рока или добавьте в него **d6**, чтобы повысить эмоциональный стресс, причинённый Думу насмешками или оскорблениями.

Неудержимая воля

Опытный колдун **d10**

Психическая устойчивость **d10**

СЭФ: *Железная воля.* Превратите Психическую устойчивость **d10** в **2d8** или **3d6**.

СЭФ: *Умелый ритуалист.* При создании магической помехи добавьте к броску **d6** и повысьте итоговый дайс на +1.

Предел: *Осознанная активация.* Отключите способность *Опытный колдун*, если Виктор фон Дум поддаётся стрессу, теряет сознание или попросту засыпает. Для восстановления требуется устранить весь стресс или проснуться. Если злодей получает физическую травму, эта способность будет оставаться недоступной до устранения травмы.

Механические слуги

Орда **6d8**

Энергетический выстрел **d8**

Сверхчеловеческая сила **d10**

Феноменальная скорость **d6**

Сверхчеловеческая стойкость **d10**

СЭФ: *Волна за волной.* При использовании *Энергетического выстрела* или *Сверхчеловеческой силы* для нападения на нескольких противников добавьте по одному шестиграннику и выберите по одному дополнительному итоговому дайсу за каждую цель после первой.

Предел: *Ограниченная автономия.* Герои могут уничтожать миньонов, вычитая дайсы из численности *Орды*. Кроме того, они могут использовать *Атаку по области*, забирая у *Механических слуг* по несколько дайсов за раз.

Предел: *Гордость мешает кооперации.* Если Виктор фон Дум использует этот Комплект способностей, он отказывается от применения двух других, поскольку полагается целиком на своих роботических слуг. И напротив, если он использует силы из других Комплектов, *Механические слуги* не могут действовать в этом раунде. Это предполагает, что Дум либо сражается с героями сам, либо натравливает на них роботов.

Специализации

Эксперт бизнеса **d8**
Космический эксперт **d8**
Мастер медицины **d10**
Мастер мистики **d10**
Научный мастер **d10**
Эксперт боевых искусств **d8**
Криминальный эксперт **d8**
Мастер запугивания **d10**
Эксперт психологии **d8**
Технический мастер **d10**

Мьёльнир

Колдовство **d8**
Сверхзвуковой полёт **d10**
Оружие **d10**
Богopodobная стойкость **d12**
Телепорт **d10**
Господство над погодой **d12**

СЭФ: *Отражение энергии.* При успешной защите от энергетической атаки выложите из запаса рока дайсы, равный итоговому дайсу нападающего, чтобы причинить ему равнозначный стресс.

СЭФ: *Атака по области.* Выберите сразу несколько жертв. Каждая дополнительная цель добавляет в запас дайсов **d6** и позволяет выбрать ещё один итоговый дайс.

СЭФ: *Я сказал нет!* Удвойте или повысьте любую силу Мьёльнира. Затем ослабьте её на -1 уровень. Для восстановления воспользуйтесь брешью противника или дождитесь Переходной сцены.

Предел: *Снаряжение.* Отключите способности Мьёльнира и получите 1 СО. Для восстановления пройдите проверку против запаса рока.

Альтернативные варианты сцены

- Дум может быть безумен, но он не глуп. Герои могут убедить его (вероятно, создав помеху или причинив эмоциональный стресс) в том, что молот не стоит их вражды, поскольку ни один из них не сможет взять его, даже если победит.

- Если игрок хочет сам поднять молот, и вы как Хранитель считаете, что персонаж достоин его, можете использовать следующую систему. Игрок должен вложить 5 ХР и сделать бросок, основываясь на любых характеристиках, доказывающих, что герой “заслуживает” владения Мьёльниром. Вы как Хранитель делаете ответный бросок в виде **запаса рока + d12** из-за мистической силы Мьёльнира. В случае успеха герой поднимает молот и получает вышеописанный Комплект способностей до окончания сцены.

- Вы можете решить, что Дум вправе призывать к себе новых роботов, вкладывая по восьмиграннику из запаса рока.

- Военные и журналисты постоянно следят за Мьёльниром. Игроки могут использовать эту сцену для того, чтобы проявить себя с наилучшей стороны – а это, в свою очередь, может повлиять на отношение публики во время Гражданской войны.

Действие:

Крестоносец захватывает самолёт

Артур Чарльз Блэквуд, известный как Крестоносец, числится одним из злодеев, сбежавших с Баржи во время событий Побег. Ему удалось сформировать небольшой культ фанатиков, разделяющих веру Артура в нечестивый характер супергероев. В начале сцены Артур захватывает военно-транспортный самолёт “Локхид С-130 Геркулес”, перевозящий крупную сумму денег из государственного бюджета. Деньги нужны Крестоносцу для финансирования сверхзлодеев, готовых сражаться со Мстителями, Людьми-Икс, Фантастической четвёркой и Щ.И.Т.

По возможности начните сцену уже после захвата С-130. Герои могут находиться на борту самолёта или лететь за ним в надежде обезвредить безумца. К сожалению для них, как только Крестоносец узнаёт о вмешательстве в его планы, он быстро меняет свой замысел и решает обрушить самолёт в многолюдном месте (желательно связанном с супергероями).

Протагонисты должны постараться обезопасить жизни людей как в самом самолёте, так и в месте потенциального крушения. Ситуацию осложняет **Паника на борту** и **Повреждённое управление**. Если героям не удастся вовремя обезвредить Артура, самолёт может упасть в важном для сценария месте. Даже в случае мягкой посадки они могут обнаружить **Утечку топлива** и **Горящие двигатели**, что приведёт к яркому финалу, во время которого герои должны защитить от взрыва потенциальных жертв.

Крестоносец

Бывший студент богословия Артур Чарльз Блэквуд узрел божественное видение, наделившее его чудодейственной силой наряду с мечом, щитом и доспехами рыцаря. Это видение подтолкнуло его к началу крестового похода против язычников и неверных, начиная с Тора. Когда Артур утрачивает свою веру, его меч становится куда менее острым, а сверхчеловеческие способности теряются целиком. Наряду с Тором Артур Блэквуд обрушил свой религиозный гнев и на Люка Кейджа, вставшего у него на пути.

Отличия

Хорошее образование
Опытный мечник
Фанатичность

Кооперация

Соло **d8**
Друг **d6**
Команда **d4**

Сила духа

Сверхчеловеческая стойкость **d10**
Сверхчеловеческая сила **d10**
Сверхчеловеческие рефлексy **d10**
Меч **d8**

СЭФ: Сосредоточение веры. При использовании *Силы духа* Артур способен заменить два дайса одного размера одним дайсом уровня +1.

СЭФ: Духовная броня. Вложите **d6** из запаса рока для игнорирования физического стресса или физической травмы, если только они не были нанесены приверженцем той же веры.

Предел: Потребность в вере. Если Артур поддаётся стрессу, теряет сознание или попросту засыпает, *Сила духа* отключается целиком. Для того, чтобы восстановить её, он должен либо избавиться от полученного стресса, либо просто прийти в сознание. Если он получает эмоциональную травму, *Сила духа* отключается до её исцеления.

Специализации

Эксперт по мистике **d8**

Эксперт боевых искусств **d8**

Альтернативные варианты сцены

- Вместо Крестоносца вы можете ввести в сюжет и другого злодея. Возможно, ситуацию даже спланировали террористы Эйм или Гидры, намеренные подорвать репутацию героев в глазах общественности.
- Если Крестоносец выживает, он может предпринять очередной шаг по запугиванию героев. В этом случае он заявляет, что установил в разных частях города **Спрятанную взрывчатку**, и героям необходимо найти её, прежде чем пострадают невинные люди или правительственные агенты.
- Возможно, действие сцены разворачивается на борту пассажирского лайнера. При таких обстоятельствах вполне вероятно, что Крестоносца попытается обезвредить **Отважный маршал**. Крестоносец берёт его в **Заложники** или **Прикрывается людьми** от возможного нападения.

Действие: Заседание в конгрессе

Героев приглашают обсудить в конгрессе законопроект о регистрации сверхлюдей. Их задачей становится убеждение конгрессменов в своей точке зрения. Считайте, что голоса в конгрессе разделяются поровну, что порождает **Громкие споры**.

Залы и комнаты конгресса всегда **Переполнены**, не в последнюю очередь из-за **Назойливых журналистов** и **Коварных политиков**. С игромеханической точки зрения члены конгресса представляют собой толпу, обладающую Командой d6 (точное количество шестигранников зависит от числа конгрессменов и, следовательно, вашего решения; по умолчанию считайте, что героев слушают пятеро 5d6 конгрессменов).

Причинение ментального или эмоционального стресса **d8** ослабляет решительность этой “толпы”, забирая один дайс из её Команды. Имейте в виду, что явное проявление сверхъестественных сил вроде феромонов или гипноза приведёт к враждебности конгрессменов.

К сожалению для героев, победа или поражение в этой сцене не смогут предотвратить события Гражданской войны, поскольку трагический инцидент в Стамфорде лишь ожидает их впереди. Тем не менее, если героям удастся убедить конгресс в своей правоте, они заручатся поддержкой **Друга в конгрессе d8**, который будет им помогать и в дальнейшем. С другой стороны, если они провалят эти дебаты, конгресс погрузится в **Атмосферу страха d8**, которая будет препятствовать дальнейшему взаимопониманию между ними и конгрессменами.

Комитет

Команда **5d6**

Отличия: Колеблются, Пристрастны, Знают себе цену

Давление **d8**

Торможение законопроектов **d8**

СЭФ: Форум. Выберите сразу несколько человек, которых вы хотите переубедить. Каждая дополнительная цель добавляет в запас дайсов d6 и позволяет выбрать ещё один итоговый дайс.

Предел: *Командная работа.* Причинение стресса d8 забирает дайс из Кооперации с Командой.

Альтернативные варианты сцены

- Если сцена начинает казаться скучной, не затягивайте и устройте нападение сверхзлодея. Например, Титановый человек мог как раз подготовиться ко второму раунду.

- Возможно, коварные враги наподобие Гидры решили подстроить диверсию, которая выглядит так, будто она *могла быть* выгодна самим героям. Безусловно, игроки быстро поймут, что их подставили – но поймёт ли это конгресс?

- Любое неосторожное использование суперсилы может породить дополнительные вопросы в конгрессе.

Переходная сцена: Разбор завалов в Стамфорде

Опалённые камни, щебень и другие следы разрушения служат удручающим напоминанием о гордыне супергероев, приведшей к величайшей американской трагедии за последние несколько лет. Большая часть обломков **Опасна** и **Нестабильна**. Среди завалов ходят бесчисленные агенты ФБР, АНБ и других структур, обеспечивающих национальную безопасность. Вне зависимости от того, что делают в этой сцене протагонисты – разбирают завалы или работают с прессой, – старайтесь сыграть на психологическом восприятии инцидента. Опишите, насколько страшным должен был оказаться тот взрыв для местных.

С игромеханической точки зрения единственная задача игроков в этой сцене заключается в том, чтобы получить новые ресурсы благодаря Специализациям в Скрытности, Психологии, Бизнесе и Криминале.

- **Поддержка общественности:** Показав себя с наилучшей стороны в этой сцене, герои могут снискать симпатии окружающих.

- **Уважение противников:** Честная и самоотверженная помощь, которую герои оказывают пострадавшим в этой сцене, может заставить их бывших (и будущих) оппонентов отнестись с симпатией если не к их идеологии, то к ним самим. При хорошем отыгрыше подобное поведение может даже помочь героям обзавестись последователями из числа других сверхлюдей.

- **Федеральные власти:** Как уже говорилось выше, среди завалов герои встречают множество федералов, которые могут запомнить как положительные, так и отрицательные поступки протагонистов.

- **Улики:** Хотя полиция уже успела заполнить документами по Стамфорду целые полки, здесь ещё хватает улики, которые могут заметить только сверхлюди. Это касается и информации о местонахождении Нитро.

- **Вдохновение:** Трагедия всегда сближает и пострадавших, и обычных свидетелей. Даже самый циничный волк-одиночка почувствует силу человеческого единения, когда увидит, как супергерои работают над восстановлением Стамфорда рука об руку с простыми людьми.

Действие: Регистрация и сверхзлодеи

Эта сцена может начаться в любой из тех моментов, когда герои встают на пути злодеев. Персонажи с удивлением узнают, что многие злодеи также имеют свою позицию относительно АРС, а некоторые из них даже видят в законе о регистрации возможность начать жизнь с чистого листа.

Тем не менее, хватает и тех, кто слишком **Упрям**, **Горд** или **Агрессивен**, чтобы признавать правоту властей. Некоторые убеждены в том, что **Регистрация бессмысленна**, поскольку ничего не изменит в обществе сверхлюдей. Третьи настроены к регистрации **Резко отрицательно**, полагая, что власти пытаются окончательно подмять их под себя. Четвёртые **Безрассудны** и не готовы идти на контакт с прорегистрационными силами лишь потому, что их жизнь не подчиняется никаким правилам.

Среди подобных злодеев будут и многие беглецы с Баржи, участвовавшие в Событии *Побег* (описанном в основной книге правил). Впоследствии они могут даже появиться в убежище противников регистрации, чтобы предложить свою помощь.

Действие: Что насчёт Стамфорда?

Действие этой сцены может произойти в любом месте, в котором у героев есть шансы столкнуться с гражданскими. Тем не менее, старайтесь приурочить этот эпизод к моменту, когда герои разделятся и будут действовать поодиночке (это важно с повествовательной точки зрения, поскольку каждый игрок должен получить возможность высказаться). Равным образом, сцена проявит себя с наилучшей стороны лишь в том случае, если у вас на руках будет внушительный запас рока.

Гражданские могут связаться даже с теми героями, которые редко общаются с публикой. Одного могут просто узнать на улице. Другой сам вызывает на дом доставщика пиццы, который неожиданно задаёт ему пару вопросов. Третий и вовсе замечает, как на него смотрят дети на игровой площадке, и один из них спрашивает: “Почему те школьники умерли? Меня тоже убьют?”

Пусть вопрос “Что насчёт Стамфорда?” будет на устах всех окружающих. Опишите шум, приглушённые споры и едва уловимое чувство, что **Все наблюдают**. Безусловно, некоторые граждане просто **Ждут слов поддержки**, однако некоторые с удовольствием заставили бы героев страдать. Не бойтесь превратить эту сцену в социальную схватку, во время которой простые граждане стараются причинить героям эмоциональный стресс.

Заставьте игроков отнестись к вопросу серьёзно. Пусть ситуацию в Стамфорде будет практически невозможно проигнорировать. Вкладывайте дайсы в создание новых Отличий наподобие **Бдительных репортёров** или граждан с **Душераздирающими фотографиями**.

Переходная сцена: Где Нитро?

Роберт Хантер, известный под псевдонимом Нитро, сбежал с Баржи во время событий Побег. Долгое время он прятался в Стамфорде, где на него и напала группа Новых Воителей. Теперь, когда он пустился в бега, героям придётся изрядно попотеть, чтобы найти его след.

- **Бизнес:** Создав ресурс Бизнеса, персонажи могут проследить за финансовой активностью Нитро и узнать, что незадолго до Стамфордского инцидента кто-то анонимно продал злодею “Гормон роста мутантов” – препарат, развивающий сверхъестественные силы.

- **Скрытность:** Воспользовавшись наводкой Щ.И.Т., персонажи узнают, что человека, подходящего под описание Нитро, видели в малонаселённом калифорнийском районе Биг-Сур.

- **Криминал:** Бывший аферист Бобби Муч – который божится, что теперь он “идёт по прямой дорожке”, несмотря на несколько дорогих часов, находящихся в его владении, – готов рассказать, куда отправился Нитро, если взамен герои пообещают не выдавать его.

- **Запугивание:** То же, что и выше, однако на этот раз герои вырывают из Бобби признание вопреки его собственной воле.

- **Психология:** Журналист крупного новостного агентства связывается с героями, обещая поделиться с ними кое-какими секретными сведениями в обмен на эксклюзивное интервью.

- **Техника:** Проанализировав внушительный объём электронных данных, герои приходят к выводу, что Роберт Хантер наверняка отправился в калифорнийский Биг-Сур.

Действие: Митинг

Героев просят проследить за мирным течением прорегистрационного митинга. В качестве альтернативного варианта они могут просто оказаться поблизости от собрания. Площадь, на которой проходит митинг, выглядит **Переполненной**. Толпа **Нервничает**. Многие **Напуганы** и **Поддаются эмоциям**.

Опишите плакаты с фотографиями или именами погибших в Стамфордском инциденте. Затем упомяните плакат с карикатурами на лидеров антирегистрационного лагеря и надписью: “Назовите имена ублюдков, чтобы мы знали, куда целиться”. Хотя большинство людей действуют по собственной воле, если хотите, вы можете решить, что в толпе действует сверхзлодей, подстёгивающий в окружающих **Ярость**.

Вскоре на другой стороне улицы начинает собираться отдельный митинг с **Сочувствующими гражданами**, среди которых можно заметить и нескольких супергероев.

Ситуация быстро выходит из-под контроля. Люди начинают кричать. Кто-то бросает камень в сторону полицейских. Если в толпе появляются **Раненые** или сцена заканчивается вложением **2d12** из запаса рока, настоящими проигравшими всё равно становятся герои, поскольку общественность почти неизбежно взвалит вину на них.

Для того чтобы вернуть митингующих в чувство, героям понадобится сделать несколько бросков против толпы. Саму толпу можно представить либо дайсами Команды, либо запасом рока с добавлением ситуативных помех или Отличий Сцены. Не забывайте вкладывать дайсы из запаса рока для создания помех, отражающих напряжённую атмосферу и тему митинга – будь это **Нападение на мутантов**, **Полицейский беспредел** или просто **Толпа линчевателей**.

Действие:

Встреча с комитетом

Действие сцены разворачивается в офисе Пентагона. Комитет по делам сверхлюдей назначает героям встречу с Генри Питером Гиричем – председателем, отвечающим за принятие Акта.

Прорегистрационные персонажи могут использовать эту возможность, чтобы внести кое-какие поправки, ограничения или послабления в Акт регистрации сверхлюдей. В зависимости от вашего стиля игры для этого может быть достаточно просто хорошего отыгрыша или создания помехи **Абсолютная убежденность** свыше d12.

Если герои настаивают на необходимости предотвратить регистрацию и причиняют эмоциональный или ментальный стресс свыше d12, Гирич может поддаться внутренним колебаниям и стать союзником протагонистов в дальнейшем. Он не станет отменять Акт регистрации, но может помочь героям добиться поддержки общественности и гарантировать, что их точку зрения также услышат.

Независимые герои могут просто вытянуть из Гирича как можно больше сведений. Технически это можно оформить в виде ментальной “атаки” на председателя или помех наподобие **Слишком много говорит** или **Смятение**.

Генри Питер Гирич

Гирич годами боролся с супергероями и заслужил искреннее презрение со стороны многих из них. Тем не менее, он действительно любит свою страну и хочет только добиться равенства граждан перед законом. Поскольку он изо дня в день работает с хитроумными политиками и привык к конфликтам, даже самая яркая вспышка гнева едва ли поднимет у него кровяное давление.

Отличия: Правит жёсткой рукой, Трудно запугать

Соло **d4** Друг **d6** Команда **d8**

Криминальный эксперт **d8**

Эксперт бизнеса **d8**

Эксперт запугивания **d8**

Технический эксперт **d8**

Действие: Встреча со Щ.И.Т.

Хилл вызывает героев к себе или пересекается с ними на улице вместе с отрядом Охотников. Она требует от них немедленно пройти регистрацию, чтобы стать первыми официальными сверхчеловеческими сотрудниками Щ.И.Т. Несмотря на мирные цели Марии Хилл, в случае опасности она без колебаний натравит на протагонистов свою команду Охотников.

Постарайтесь организовать эту сцену на борту гелионосца. Героев могут пригласить туда или – в зависимости от их биографии – притащить силой. Так или иначе, Хилл подкрепляет свои аргументы в пользу регистрации наличием опытной группы Охотников, которая вооружена различными видами нелетального, но высококласного оборудования от самого Тони Старка (будь это мощные шокеры, эксклюзивные дротики-комёты или что-то иное). Вы как Хранитель можете сыграть на Отличии Марии **Упряма как бык**. Дело даже не в амбициозности Хилл, а в её твёрдом убеждении, что отказ героев от регистрации может привести к крупномасштабному мятежу, который в конечном счёте приведёт к гибели людей.

Альтернативные варианты сцены

- Учтите, что Мария бдительна и умна. Если герои готовят засаду или внезапное нападение, существует немалая вероятность, что Хилл сразу это поймёт.
- Это же касается и команды Охотников. Вы как Хранитель можете решить, что в последнее время им приходилось регулярно сталкиваться со сверхзлодеями, а потому они не видят большой разницы между своими последними жертвами и героями. Это означает, что на всём протяжении переговоров они будут пребывать в полной боеготовности держать **Пальцы на курке**.
- Мария верит в свою *правоту*, но и у неё есть сомнения, что она справится с ситуацией. Герои вполне могут создать для неё социальную или психологическую помеху наподобие **Не подходит для этой работы**. В зависимости от их намерений, эта помеха может как обострить, так и смягчить конфликт.

Переходная сцена:
Встреча перед регистрацией

Эта сцена завершает Первый Акт. По возможности старайтесь, чтобы в ней принимали участие все игровые персонажи. Поскольку для проведения встречи герои должны были назначить место сбора, вы можете подобрать локацию покрупнее. Это может быть здание Бакстера, Башня Мстителей или Санктум Санкторум Доктора Стрэнджа. Кроме того, хорошим тоном будет предоставить игрокам самим выбрать, где встретиться.

К этому моменту вы как Хранитель должны окончательно принять решение о том, кто будет возглавлять прорегистрационные силы, а кто им сопротивляться. Будущие лидеры конфликтующих лагерей должны появиться на сборе.

Вашей ключевой задачей в этой сцене становится предупреждение игроков о последствиях их дальнейших решений и действий. Не говорите им этого напрямую: вместо этого используйте других персонажей, которые громко спорят друг с другом и обсуждают вероятное развитие событий. Дайте игрокам понять, что в случае проведения регистрации преступники будут знать о близких и родственниках героев.

И разумеется, на таком крупном собрании супергероев протагонисты смогут обзавестись ценными ресурсами и союзниками.

Акт второй: Регистрация

Завязка

- **Действие:** Полуночная облава
- **Переходная сцена:** Поиск убежища Фьюри
- **Действие:** Пресс-конференция

Ключевые сцены

- **Действие:** Охота на друга
- **Действие:** Подполье
- **Переходная сцена:** Свадьба в Ваканде
- **Действие:** Транспортировка или спасение пленника
- **Действие:** Борьба с предубеждениями
- **Переходная сцена:** Поиск Гидры, Эйм или атлантов
- **Действие:** Нитро в Биг-Суре
- **Переходная сцена:** Расследование атлантической деятельности
- **Действие:** Битва на нефтехимическом заводе Геффен-Мейер.

С чего начать

Если герои зарегистрированы, началом Акта имеет смысл сделать **Полуночную облаву**. В том случае, если они продолжают воздерживаться от конфликтов с другими героями даже вопреки своим новым обязанностям, подумайте над созданием сцены **Встреча со Щ.И.Т.** из Первого Акта, в которой, однако, протагонисты сами представляют Щ.И.Т. на встрече с другими героями. Наконец, вы можете сразу начать с **Пресс-конференции**.

В обратном случае начинайте с **Полуночной облавы**, в ходе которой герои будут *защищаться* от сторонников регистрации и Охотников. Как вариант, если протагонисты уже сработались как повстанческая команда, они могут начать **Поиск убежища Фьюри**. Какую бы сцену вы ни выбрали для открытия Второго Акта, дайте героям – и самим игрокам – понять, что они оказались в числе самых первых мишеней правительственного аппарата.

Запас рока

В начале Акта запас рока представлен тремя восьмигранниками.



Действие: Полуночная облава

Часы пробили двенадцать, и Акт регистрации вступил в силу по всей территории Соединённых Штатов. Зарегистрированных героев вызывают на гелионосец, где Мария Хилл собирает команду доверенных сверхлюдей. Задачей протагонистов становится возглавление небольшого отряда Охотников в рейде на дом известного супергероя.

Если протагонисты борются *против* регистрации, они сами оказываются в убежище, на которое Щ.И.Т. вот-вот проведёт облаву. Враги в этой сцене представлены **Командой охотников 4d8** и несколькими героями, выступающими за регистрацию. Количество таких героев зависит от вашего решения, хотя удачным решением будет натравить на протагонистов всего на одного персонажа меньше, чем состоит в команде игроков.

Сразу озвучьте наличие ситуативных Отличий наподобие **Тесной лестницы**, **Прочных дверей** или **Систем безопасности**, чтобы изобразить подготовку мятежников к рейду.

Сцена заканчивается тогда, когда незарегистрированные герои сбегают или попадают под арест. В последнем случае вы можете сразу переходить к сцене **Транспортировка или спасение пленника**.

Альтернативные варианты сцены

- Повышайте остросюжетный накал быстро и жёстко: вводите новых героев, Охотников и иных лиц, заинтересованных в рейде, щедро расходуйте запас рока и в целом давайте понять, что Гражданская война *уже* началась.

- Возможно, противники регистрации подготовились к защите гораздо лучше, чем ожидала Хилл. Может быть, их куда больше, чем сказали героям. Может быть, их убежище **Усеяно ловушками** или **Вот-вот обвалится**. Пусть обороняющиеся используют все приёмы, которые годами помогали им бороться с преступностью. Так или иначе, игрокам придётся попотеть, чтобы одолеть своего врага.

- Оставьте пару улик, указывающих на вовлечение Гидры в процесс Гражданской войны. Достаточно будет даже произнести одну-две загадочные реплики от лица персонажа, участвующего в схватке. Это позволит возвести фундамент для исследования деятельности Гидры в последующих сценах.

Переходная сцена:
Поиск убежища Фьюри

Во время событий Гражданской войны Ник Фьюри скрывается в самом секретном из своих убежищ. Тем не менее, он вполне может связаться с лидерами антирегистрационного блока и предоставить им данные об одном из высокотехнологичных убежищ, созданных им как раз на случай конфликта с агентами Щ.И.Т.

Обнаружение такого убежища может стать ценным тактическим ресурсом. Более того, герои могут использовать его для обеспечения безопасности своих близких... или для того, чтобы продать Щ.И.Т. информацию о местонахождении повстанцев.

Действие: Пресс-конференция

Эту сцену имеет смысл начать уже после того, как на улицах Нью-Йорка или других городов США пролилась кровь сверхлюдей. Сторонники регистрации надеются использовать эту конференцию в качестве жеста доброй воли, символизирующего готовность супергероев открыть свои лица общественности и тем самым продемонстрировать своё доверие согражданам.

Основной конфликт сцены заключается в давлении на героев со стороны обеих фракций. Для того чтобы сцена показала себя в наилучшем свете, вам нужно выбрать хотя бы одного сторонника регистрации (желательно её лидера – например, Тони Старка), который будет абсолютно убеждён в необходимости открыть личности протагонистов общественности. В качестве оппозиции вам понадобятся один или несколько героев, которые полагают, что это не такая уж хорошая идея. Само собой, на конференции не смогут присутствовать открытые противники регистрации, однако её вполне могут посетить герои, не до конца согласные с политикой Старка.

И что важнее всего, вам понадобятся союзники, родственники, друзья и возлюбленные героев, которые будут выражать своё мнение о ситуации.

В сущности, сама пресс-конференция должна стать лишь *окончанием* сцены. Основную же часть этого эпизода должен занять своего рода “монтаж” из встреч протагонистов с друзьями, родственниками и другими героями, придерживающимися тех или иных взглядов на регистрацию. Ничто не мешает вам разбросать действие сцены по совершенно различным местам наподобие Вашингтона, Башни Старка, убежища повстанцев, всевозможных кафе и, наконец, домов самих героев. Отыграйте или хотя бы вкратце обговорите, какие позиции близки сторонникам протагонистов – после чего переходите к следующему “кадру” этого монтажа.

Не бойтесь использовать запас рока для создания помех, связанных с эмоциями друзей, родственников или самих героев. Хорошими примерами могут стать помехи **Ты рискуешь их жизнями, Будут ли они в безопасности?** или **Доверяешь ли ты своим новым друзьям?** С другой стороны, герои могут создавать для себя преимущества и ресурсы, показывающие их чувства с положительной стороны. Например, многие персонажи могут сказать про себя и свою семью, что **Мы всегда найдём выход**.

Как только вам покажется, что “монтаж” должен подойти к концу, опишите саму конференцию и давление, которое оказывает на героев лидер прорегистрационного лагеря. Если лидеру удастся причинить протагонистам эмоциональный (или ментальный) стресс выше d12 либо создать помеху такого же уровня, у игроков появляется возможность совершить что-нибудь показательное для их героев. Вполне вероятно, что реакцией на стресс станет решение снять маску.

Если аналогичный стресс причиняют самому лидеру прорегистрационных сил, тот соглашается с правом героев сохранить анонимность, хотя и не скрывает своего разочарования.

Альтернативные варианты сцены

- Если способности протагонистов подходят скорее для боевых сцен, чем для социальных конфликтов, вы можете предложить игрокам *помешать* другому герою снять маску. С другой стороны, если такие персонажи сами выступают за регистрацию, они могут охранять здание, в котором проходит пресс-конференция, от подобных вторжений.

- Лидеры обеих сторон могут начать грязную игру в надежде подтолкнуть своих соперников к невыгодным действиям. Например, противники регистрации могут разыграть нападение на родственников героя, готовящегося снять маску, чтобы тот получил шанс передумать. Некоторые могут даже прибегнуть к помощи телепатических или гипнотических сил.

- Если игрок отказывается открывать личность героя общественности, несмотря на полученный стресс или помеху, сторонники регистрации могут создать Живую модель

(андроида, чаще всего убеждённого в том, что он и есть настоящий человек). Модель снимает маску на глазах публики, в то время как самого героя втайне начинают преследовать Охотники на плащей.

Действие: Охота на друга

В этой сцене одни герои ищут других – в попытке нанять их, предупредить о грядущей атаке или просто поговорить по душам. Если преследователи надеются выйти на своих жертв, не привлекая внимания, им необходимо пройти проверку против запаса рока. В свою очередь, потенциальные жертвы проходят такую проверку в попытке заметить неладное. В случае успеха они могут использовать итоговый дайс для создания преимущества, которое поможет им ускользнуть.

Вполне вероятно, что как только преследователи выйдут на свою добычу, начнётся красочная погоня по **Высоким крышам**, **Тёмным переулкам** или **Забитым дорогам**.

Альтернативные варианты сцены

- Не забывайте, что вы всегда можете повысить уровень драматизма, продемонстрировав негибкую волю противника. Даже если охотники припрут беглецов к стенке, те могут совершить последний, отчаянный рывок к свободе – потенциально ведущий к смерти. К этому моменту Гражданская война уже достигает точки невозврата. Даже бывшие союзники могут схлестнуться в роковом поединке не на жизнь, а на смерть.

- Старайтесь развести по разные стороны этого конфликта бывших любовников или друзей, преодолевших множество разногласий в прошлом. Возможно, они смогут найти общий язык и на этот раз.

- Что если одна из сторон этого конфликта занимает свою позицию против воли? Что если преследователей или беглецов заставили обернуться против своих товарищей путём шантажа? Если вы решаете использовать этот подход и изобразить противников в более симпатичном ключе, постарайтесь открыть их тайну уже в конце сцены, когда преследователи настигают беглецов и лишь тогда получают возможность поговорить.

Действие: Подполье

Кто-то из членов команды оказывается предателем. Более чем вероятно, что предательство обнаружится уже в ходе битвы или другой напряжённой сцены. Учтите, что роль предателя можно поручить и игроку – особенно если у него есть Вехи, завязанные на смену позиции. Это сделает кульминацию всего действия ярче, а заодно покажет, как мало доверия герои должны питать к собственным союзникам.

Возможно, противников регистрации заманивают в ловушку Щ.И.Т. их собственные товарищи. Возможно, сторонников АРС направляют по ложному пути как раз тогда, когда они должны были настичь своих жертв. Сцена заканчивается в тот момент, когда действие предателя приводит к поражению его номинальных союзников *либо* когда обманутые герои находят возможность выбраться из западни вопреки всем затруднениям.

Не забудьте описать побочный ущерб, который герои наносят городу в ходе схватки или погони. К битве вполне могут присоединиться Охотники или рассерженные горожане. Более того, вложение дайсов из запаса рока может создать дополнительные проблемы, связанные с коварными (или опрометчивыми) действиями неигровых персонажей. Самым типичным примером побочного ущерба может стать огонь по своим или по невинным гражданам. Впрочем, ещё интереснее будет, если Охотники подбросят на место схватки улики, указывающие на героев, в действительности не совершавших никаких преступлений, лишь для того, чтобы у них появился шанс их арестовать.

Переходная сцена: Свадьба в Ваканде

Эту сцену имеет смысл использовать как намеренную паузу: своего рода затишье перед бурей, во время которого даже приверженцы противоборствующих фракций могут встретиться в сравнительно мирной обстановке.

Скорее всего, к этому моменту герои с обеих сторон будут уже мечтать о короткой передышке – и свадьба кенийской принцессы Ороро Мунро и вакандского короля Т'Чаллы предоставит им как раз такую возможность.

Опишите Ваканду как райский уголок, в котором война, бушующая на улицах Соединённых Штатов, кажется лишь пугающим сном. Впрочем, при желании вы можете превратить эту сцену в социальную или даже физическую баталию. Хотя вы как Хранитель можете подлить масла в огонь (например, создав помеху **Лишний бокал вина**), игроки наверняка постараются за вас и сами начнут выяснять отношения вскоре после церемонии бракосочетания.

Не забывайте, что в дополнение к супергероям, которых могут разозлить слова протагонистов, игрокам придётся противостоять Шторм и Чёрной пантере, которые хотят провести свадьбу вдали от конфликтов и войн.

Действие:

Транспортировка или спасение пленника

Трудно даже представить, что должно произойти, чтобы прорегистрационные силы не сумели поймать хотя бы одного супергероя во время Второго Акта. После захвата такого пленника (или, что более вероятно, нескольких пленников) Щ.И.Т. организует его доставку на Рикерс-Айланд. Прорегистрационный лагерь прекрасно знает, что мятежники попробуют освободить заключённого, а потому пленника транспортируют в **Бронированной машине** по меньшей мере с одним **Сверхчеловеческим охранником**, **Тяжеловооружённым отрядом Щ.И.Т.** и несколькими **Охотниками**. Тем не менее, помните, что задача мятежников заключается в освобождении пленника. У них нет цели расправиться сразу со всеми противниками, охраняющими бронемашину.

Альтернативные варианты сцены

- Всё не так, как кажется! Сторонники регистрации знают о готовящемся нападении, а потому организовали засаду при помощи сверхчеловеческих сил, позволяющих временно скрываться из виду. Более того, они могли заменить пленника оборотнем наподобие Халчонка. Но что ещё хуже, пленника могли убедить в необходимости сменить сторону. В последнем случае ему могут *позволить* сбежать с повстанцами, лишь инсценировав оборону, в расчёте на его службу в качестве крота.

- Если герои выступают против регистрации, а в последнее время им приходилось лишь защищаться от вездесущих преследователей, эту сцену можно специально организовать так, что в ней они будут красочно расправляться со сторонниками регистрации.

- Равным образом, если герои всё это время преследовали мятежников, возглавляя целые отряды Охотников, эта сцена может стать для них шансом попробовать свои силы в обороне. Обрушьте на них запас рока и самые захватывающие силы мятежников. Дайте им позащищаться!

- Если вы хотите добавить в сюжет драматизма, накопите в запасе рока два двенадцатигранника и вложите их для преждевременного завершения сцены. Опишите аварию, в которой погибают простые солдаты, водители или даже кто-нибудь из героев.

- За погоней могут следить журналисты, отмечающие каждый шаг протагонистов. Это их шанс доказать общественности, что герои заслуживают доверия!

Действие:
Борьба с предубеждениями

В этой сцене антирегистрационные силы выступают против директора Марии Хилл и организации Щ.И.Т. Пусть действие сцены развернётся на гелионосце, нейтральной территории или секретной базе Щ.И.Т. Мария Хилл соглашается встретиться с несколькими известными повстанцами (вероятнее всего – протагонистами, если последние выступают против АРС), и хотя она берёт с собой несколько охранников, у неё нет задачи сорвать переговоры.

Опять же, учтите, что хотя Мария Хилл верит в свою правоту, она не считает себя подходящим человеком для этой работы. Если кто-либо из героев захочет сыграть на её эмоциях, указав на то, что она постоянно идёт в тени Ника Фьюри, Мария не станет этого отрицать. В сущности, она может и вовсе заговорить об этом первой, признав, что чем бы ни кончилась эта история, ей уже никогда не удастся наладить хорошие отношения с большинством прежних союзников.

Учтите, что если герои выступают против регистрации, но не собираются нападать на Марию Хилл, группа *несвязанных* с ними мятежников может нанести удар из засады, надеясь захватить директора Щ.И.Т. в плен или даже убить её. Если протагонисты решат защитить Хилл от непрощенных союзников, их действия даже помогут установить определённый уровень доверия с директором Щ.И.Т.

Переходная сцена: Поиск Гидры, Эйм или атлантов

Вводить в сюжет эту сцену имеет смысл только в том случае, если игрокам хочется узнать, чем занимаются другие организации или просто “типичные” противники супергероев во время Гражданской войны.

Тем не менее, она может сыграть свою роль в глобальном сюжете игры, предоставив героям новые преимущества и вместе с тем – обрушив на их головы ярость новых врагов. Например, если герои найдут базу Гидры, вскоре по их следу отправятся отряды фанатиков и штурмовиков. Если вместо уничтожения базы герои проявят интерес к деятельности Гидры, с ними может связаться Офелия Саркисян, которая всегда ищет потенциальных союзников. В случае согласия героев на предложение сотрудничать с Гидрой им будут предоставлены дополнительные ресурсы. Возможно, агенты Гидры даже начнут активно помогать им в последующих операциях.

Если протагонисты выйдут на следы деятельности Эйм, они могут получить доступ к экспериментальному вооружению. Хотя подобные технологии окажутся столь же ненадёжными, что и другие разработки этой компании (иными словами, они будут играть роль *ресурсов*, а не полноценных способностей), их обнаружение может изменить ход Гражданской войны.

Наконец, герои могут найти атлантических агентов, ищущих Нитро по указанию Нэмора. Если герои объединятся с атлантами или помогут им с текущими проблемами, вполне возможно, что они согласятся вернуть должок в любой другой сцене.

Действие: Нитро в Биг-Суре

Герои выходят на след Нитро, который прячется в хижине посреди безлюдного калифорнийского района Биг-Сур. Возможно, они просто хотят арестовать его и привести в полицию, хотя может случиться и так, что они решат “устранить” его из общей картины событий.

Хижина хорошо спрятана в глубинах **Густого леса** и окружена **Каменистыми утёсами**, из-за которых её **Трудно найти**. С другой стороны, она полностью **Изолирована** от окружающего мира, а потому персонажи могут сделать с Нитро всё, что покажется им целесообразным.

Впрочем, последнее вовсе не обязательно. Если вы хотите продолжить тему влияния сверхлюдей на жизни обычных граждан, заявите, что как раз к моменту появления героев возле хижины Нитро остановилась группа простых путешественников – или даже родственников крупного сенатора.

Нитро

Инженер-электрик Роберт Хантер получил свои силы от пришельцев кри, которые предложили ему стать их агентом на Земле.

Отличия: Взрывоопасен, Зависим от мутагенов, В центре событий

Соло **d10** Друг **d6** Команда **d8**

Псионическая физиология

Взрыв **d8**

Неосязаемость **d10**

Полёт **d6**

Сверхчеловеческая выносливость **d10**

СЭФ: *Детонация*. В бою с несколькими противниками Нитро получает по дополнительному **d8** и выбирает по одному итоговому дайсу за каждую жертву. После использования этого СЭФ Нитро утрачивает способность *Взрыв*, но приобретает *Полёт* и *Неосязаемость*. Для восстановления способности к *Взрыву* он должен снова отключить эти силы.

СЭФ: *Взрывчатые удары*. Если Нитро использует *Взрыв* для боя с одним противником, он добавляет к броску **d6** и повышает итоговый дайс на +1 уровень, однако откладывает самый крупный дайс, имеющийся на руке.

СЭФ: *Ба-бах!* Если в запасе рока числятся **2d12**, Нитро может использовать СЭФ *Детонация* и одновременно добавить к броску весь запас рока. После этого сцена заканчивается, а Хранитель сбрасывает **2d12** с руки.

Предел: *Сдерживание*. Если кто-либо создаёт Нитро помеху, пытаясь запечатать его в специальный контейнер во время его пребывания в неосязаемой форме, повысьте эту помеху на +1 уровень. Затем увеличьте самый маленький дайс в запасе рока или добавьте в него шестигранник. Если помеха превышает **d12**, Нитро теряет все СЭФ.

Предел: *Газообразная форма*. Нитро способен пользоваться *Полётом* и *Неосязаемостью* только после использования *Детонации*.

Специализации

Научный эксперт **d8**

Криминальный эксперт **d8**

Технический эксперт **d8**

Если в течение сцены герои расспрашивают Нитро о произошедшем в Стамфорде, они узнают следующее:

- Раньше Нитро не обладал столь могущественными силами. Развить их ему помог некто Уолтер Деклан, продавший Нитро огромную дозу Гормона роста мутантов – или ГРМ.

- Если герои связываются с Нэмором или поддерживают тёплые отношения с Атлантидой, они узнают, что Уолтер Деклан занимает пост исполнительного директора компании Воссоздание – организации, посвятившую себя восстановлению городских структур после сражений между сверхлюдьми.

- Поговорив с Энн Мари Хог, президентом Воссоздания, герои узнают, что недавно компания выиграла тендер на восстановление Стамфорда.

Переходная сцена:

Расследование атлантической деятельности

Агенты Щ.И.Т. совместно с нью-йоркской полицией вышли на след подозрительных лиц, орудующих в портовом районе. Протагонистам поручают выяснить о ситуации больше. Вскоре расследование выводит героев на “спящего” атлантического агента – то есть шпиона, который сам не понимает, что происходит из расы атлантов и выполняет задания Нэмора. Проследив за агентом, герои узнают о существовании тайного склада, на котором встречаются атланты. Фактически сцена заканчивается в тот момент, когда герои узнают о складе. Если они решают нанести атлантам визит, начинается другая сцена – **Нападение Гоблина**, – действие которой разворачивается уже в Третьем Акте.

Действие:

Битва на нефтехимическом заводе Геффен-Мейер

Эта сцена должна начаться только тогда, когда вы хотите закончить Второй Акт и переходить к реальной, полномасштабной войне героев. Прорегистрационные силы решают заманить повстанцев в роковую ловушку, разослав по стране сигнал бедствия, якобы отправленный рабочими на горящем нефтехимическом заводе. Хотя организаторы западни действительно погрузили в огонь значительную часть заводской территории, пожар находится под контролем и призван всего лишь отвлечь спасателей, которые вот-вот придут на место.

Учтите, что в этой сцене присутствуют буквально десятки героев с обеих сторон, не считая *сотен* Охотников на плащей. По умолчанию считайте, что Щ.И.Т. захватил более 500 агентов, которые прячутся в разных частях завода и ждут команды атаковать. После этого они взмоют в воздух при помощи реактивных ранцев, разработанных Тони Старком.

Тем не менее, от вас как Хранителя не ожидается изображение сразу всего конфликта. Сфокусируйтесь на небольшой, но значимой части сражения. Борьбу остальных героев можно представить в виде Отличий, Сценических помех и простых описаний.

Несмотря на боевой характер всего эпизода, он начинается с относительно мирной встречи. Мятежники, прибывшие на место, быстро понимают, что оказались в ловушке. Несмотря на полученный сигнал бедствия, завод кажется почти неповреждённым, а все рабочие явно были эвакуированы ещё до появления спасателей. Но по-настоящему план прорегистрационных сил раскрывается, когда большинство *второстепенных* мятежников попадают под град транквилизирующих дротиков. Когда они отключаются, перед остальными повстанцами появляется настоящее войско сторонников регистрации.

Опять же, несмотря на враждебные действия прорегистрационного лагеря, цель правительственных героев заключается в том, чтобы убедить мятежников сдаться. Это позволяет начать всю сцену с громкого, эмоционального, но всё же аргументированного спора – возможно, первого за все дни, прошедшие с начала регистрации. Даже после того как начнётся схватка, вы можете заявить, что противник временно отступает и предлагает вернуться к переговорам – возможно, несколько раз. Подобного рода “дебаты” могут оказаться куда интереснее, чем тотальная схватка длиной во всю сцену.

Проще говоря, нацеливайтесь на конфликт, но вместо ракет и лазеров хотя бы время от времени используйте горькие увещания, яростные обвинения и железные аргументы.

Впрочем, учтите, что с физической точки зрения нефтехимический завод Геффен-Мейер наполнен резервуарами со **Взрывчатыми химикатами, Воспламеняющимся материалом и Опасными ядами**. Хотя рабочих эвакуировали заранее, **Среди обломков** всё ещё могут оказаться один-два гражданских. Равным образом, на место событий может выехать группа отчаянных репортёров, которых вы вполне можете объявить **Ранеными**, просто вложив дайсы рока. Наконец, помните о дополнительных персонажах наподобие агентов Щ.И.Т. Их действия вполне могут приводить к возникновению новых Сценических помех и Отличий. Это просто идеальная локация для изображения массового ущерба, сопутствующего схваткам между героями и богами.

Переломный момент: Проект “Молния”

Как только прорегистрационные силы приходят к выводу, что им не победить в этих переговорах (или даже не пережить этот бой – хотя последнее маловероятно), они прибегают к своему запасному плану. Пусть перед этим кто-нибудь из героев (протагонистов или нет) скажет что-то непростительное. Пусть кто-нибудь потеряет терпение и причинит другому куда больше вреда, чем рассчитывал. Так или иначе, как только происходит что-нибудь громкое и неожиданное, лидер прорегистрационного лагеря пробуждает своё секретное оружие.

По умолчанию речь идёт о кибернетическом клоне Тора, хотя интересной альтернативой будет использование другого могущественного андроида (например, РобоХалка).

Сцена заканчивается после того, как одна из сторон захватывает большинство противников в плен или, напротив, окончательно покидает поле боя.

Рагнарок

Проект “Молния”, также известный по прозвищу Рагнарок, создан в лаборатории Щ.И.Т. специально для подавления вероятных бунтов среди героев. Первое время он будет казаться живым, настоящим Тором – по крайней мере противникам регистрации. Но что ещё хуже, этот неуправляемый клон и сам убеждён в своей подлинности.

Соло **d10** Друг **d8** Команда **d6**

Отличия: Смертоносный андроид, Взрывной темперамент, Я сын Одина!

Асгардианская ДНК

Феноменальные рефлексy **d8**

Феноменальная скорость **d8**

Богopodobная сила **d12**

Феноменальное восприятие **d8**

Богopodobная выносливость **d12**

Сверхчеловеческая стойкость **d10**

СЭФ: Иммуитет. Вложите дайс из запаса рока, чтобы проигнорировать стресс, травму или помеху, связанную с болезнями, ядами или усталостью.

СЭФ: Неуязвимость. Вы можете проигнорировать причинённый физический стресс, вложив равнозначный дайс из запаса рока.

СЭФ: Могучий удар. Вложите дайс из запаса рока, чтобы удвоить Богopodobную силу на одно действие.

Предел: Ричард Вагнер, 1813-1883 гг. Отключите одну из сил Асгардианской ДНК или повысьте ментальный стресс, причинённый создателями Рагнарока, чтобы добавить в запас рока **d6**.

Мьёлнир от Старка

Электрический выстрел **d10**

Оружие **d10**

Сверхзвуковой полёт **d10**

Управление погодой **d8**

СЭФ: Атака по области. Выберите сразу несколько жертв. Каждая дополнительная цель добавляет в запас дайсов **d6** и позволяет выбрать ещё один итоговый дайс.

СЭФ: Я так не думаю! Удвойте или повысьте любую силу Мьёлнира. Затем ослабьте её на -1 уровень. Для восстановления воспользуйтесь брешью противника или дождитесь Переходной сцены.

Предел: Снаряжение. Отключите способности Мьёлнира и добавьте **d6** в запас рока. Для восстановления вложите дайс рока.

Специализации

Эксперт боевых искусств **d8**

Эксперт космоса **d8**

Эксперт мистики **d8**

Альтернативные варианты сцены

- Сделайте особый акцент на кульминационной роли, которую эта сцена играет в общем сюжете. Даже если она ничего не изменит в жизни протагонистов, старайтесь как можно чаще описывать раны, травмы и даже смертоносные удары, которые враги наносят союзникам главных героев. Едва ли стоит упоминать, что смерть даже одного супергероя шокирует всю общественность – как только об этом станет известно.

- Гидра, Эйм или Фьюри могли вручить героям особый прибор (ресурс d8), настроенный на нейтрализацию определённого противника. Например, как и в исходных комиксах, Капитан Америка мог получить от союзника жучок, отключающий броню Железного человека.

- Ничто не мешает вам организовать эту сцену в другом опасном месте, будь это атомная электростанция, аэропорт или высокая башня.

- Опять же, вам не обязательно использовать именно роботический клон Тора. Возможно, в вашем сюжете Щ.И.Т. решил клонировать Халка, Часового или другого героя. Для того, чтобы вам было от чего отталкиваться, мы приведём здесь характеристики РобоХалка.

РобоХалк

Соло **d10** Друг **d8** Команда **d6**

Отличия: Технологии Дума, Недавно модифицирован, Свирепый

Чудовищное творение

Феноменальное восприятие **d8**

Богopodobная сила **d12**

Имитация **d10**

Богopodobная стойкость **d12**

Прыжки **d10**

Сверхчеловеческая выносливость **d10**

СЭФ: *Атака по области.* Выберите сразу несколько жертв. Каждая дополнительная цель добавляет в запас дайсов d6 и позволяет выбрать ещё один итоговый дайс.

СЭФ: *Поглощение энергии.* В случае успешной реакции на энергетическую атаку используйте итоговый дайс противника в качестве трюка или продублируйте дайс от любой способности на ближайшее действие. В случае проваленной реакции вы можете вложить d6 из запаса рока, чтобы всё равно использовать этот СЭФ.

СЭФ: *Иммунитет.* Вложите дайс из запаса рока, чтобы проигнорировать стресс, травму или помеху, связанную с болезнями, ядами или физической атакой.

СЭФ: *Неуязвимость.* Вы можете проигнорировать причинённый физический стресс, вложив равнозначный дайс из запаса рока.

СЭФ: *Весь арсенал.* Добавьте к броску сразу нескольких сил из Комплекта. За каждую силу после первой эти способности понижаются на -1 уровень.

Предел: *Космическая адаптация.* Способность к *Имитации* можно использовать только для создания преимуществ, имитирующих энергетические силы противника.

Предел: *Перегрузка.* После использования *Имитации* или *Поглощения энергии* отключите любую силу и добавьте d6 в запас рока. Для восстановления этой силы воспользуйтесь брешью противника.

Специализации

Эксперт боевых искусств **d8**

Акт третий: Алое пламя ракет

Завязка

- **Действие:** Нападение Гоблина
- **Действие:** Новые Громовержцы
- **Действие:** Пресса и АРС

Ключевые сцены

- **Действие:** Атлантический посол
- **Переходная сцена:** Воссоздание
- **Переходная сцена:** Вторжение в здание Бакстера
- **Действие:** Атлантида готовится к войне (финал побочной истории)
- **Переходная сцена:** Разговор о Гоблине
- **Переходная сцена:** Интервью со сверхлюдьми
- **Действие:** Насильственный захват (финал побочной истории)
- **Действие:** Последнее сражение с Эйм или Гидрой (финал побочной истории)
- **Действие:** Мятеж в Негативной зоне
- **Действие:** Вторжение в Негативную зону (последняя сцена)

С чего начать

Если герои уже начали следить за агентами Атлантиды, вы можете открыть этот Акт сценой **Нападения гоблина**. Мятежникам, вероятнее всего, предстоит начать с зубодробительного знакомства с **Новыми Громовержцами**. Если ни то ни другое вам не подходит, начните с того, как герои становятся участниками столкновения **Прессы и АРС**.

Запас рока

В начале Акта запас рока представлен тремя восьмигранниками.



Действие: Нападение Гоблина

В этой сцене внимание протагонистов будет в основном занято бывшим злодеем (а ныне – тайным оперативником Щ.И.Т.) Норманом Осборном. По воле таинственного покровителя Осборн не получил нанотехнологического импланта, позволяющего агентам Щ.И.Т. ограничивать его действия, а потому он не обладает и соответствующим Пределом. Миссия Осборна заключается в том, чтобы подстрелить пару атлантов и спровоцировать конфликт между подводным царством и миром людей.

Действие сцены разворачивается ночью возле портового склада. Герои, выступающие за регистрацию, могут явиться сюда по наводке Щ.И.Т., поскольку их новоявленное “руководство” заинтересовано в слежке за атлантами. Противники регистрации могут преследовать ту же цель, но уже по собственной инициативе. Кроме того, они могли просто подслушать переговоры агентов Щ.И.Т. или получить информацию от пленённых супергероев.

Атланты встречаются на **Складе, полном ящиков**, который они используют для координации действий. Хотя среди них есть вооружённые охранники, большинство являются на склад без оружия и защиты. Герои могли наблюдать за происходящим через **Окно в крыше**.

Осборн планирует выполнить свою миссию настолько быстро, насколько это возможно. Если понадобится, он вступит в короткую схватку с героями, но технически его цель заключается в том, чтобы сократить Команду атлантов на один дайс. Кроме того, постарайтесь создать его руками Отличие сцены **Атланты в ловушке** и **Дыра в крыше**. Если конфликт с героями продлится более одного-двух раундов, Осборн попытается сбежать.

Для создания группы атлантических шпионов используйте характеристики, приведённые в описании самой фракции *Атлантида*. Отталкивайтесь от численности 5d6, хотя ничто не мешает вам выбрать другое число.

Если герои выступают против Зелёного гоблина, атлантические агенты присоединяются к ним. Вместо того чтобы делать за них отдельные броски, вы можете просто добавлять к действию кого-либо из героев по дайсу за ту способность, которой шпионы помогают протагонистам.

Само собой, при малейших подозрениях на враждебность героев атланты откроют по ним огонь.

Поскольку атака Зелёного гоблина может создать Отличие сцены **Атланты в ловушке**, скорее всего, у героев будет возможность освободить их и заручиться помощью Атлантиды на более долгий срок. В таком случае превратите Отличие **Атланты в ловушке** в ресурс **Благодарные атланты d8**. Этот ресурс остаётся в силе до любой Сцены, в которой герои смогут им воспользоваться.

Если вы как Хранитель заканчиваете эту сцену вложением 2d12 из запаса рока, Гоблин оглушает их взрывом тыквенной бомбы и оставляет в окружении тел атлантов. Скажите, что они слышат смех Осборна и видят размытые контуры его фигуры прежде, чем отключиться.

Зелёный гоблин

Воспитанный жестоким отцом, Норман Осборн привык добиваться целей упорным трудом пополам с наплевательским отношением к окружающим.

Соло **d10** Друг **d6** Команда **d8**

Отличия: Прячет монстра внутри, Одержим Человеком-пауком, Сила ценой рассудка

Гоблинские приёмы

Феноменальная стойкость **d8**

Феноменальные рефлексy **d8**

Сверхчеловеческая выносливость **d10**

Сверхчеловеческая сила **d10**

СЭФ: Планировщик. Вложите дайс рока, чтобы повысить ресурс или трюк, основанный на Технологии или Криминале, а также чтобы устранить эмоциональный или ментальный стресс.

СЭФ: Разносчик безумия. Повысьте или удвойте любую силу из этого Комплекта. Если ближайшее действие проваливается, вложите из запаса рока дайс, равный обычному значению этой силы.

Предел: На грани помешательства. Повысьте самый слабый дайс в запасе рока или добавьте в него d6, но повысьте эмоциональный стресс, причинённый Осборну пренебрежением или насмешками.

Гоблинский арсенал

Электроудар **d8**

Предзвуковой полёт **d8**

Сверхчеловеческая стойкость **d10**

Оружие **d8**

СЭФ: Тыквенные бомбы. При нападении на одну жертву повысьте или удвойте *Оружие*. Затем выложите самый крупный дайс, находящийся на руке Гоблина, но добавьте третий дайс в результат.

СЭФ: Призрачные гранаты. При создании помехи *Дымовая завеса* добавьте к броску d6 и повысьте Оружие до d10.

СЭФ: Бритвенные снаряды. Ослабьте самый крупный дайс на руке Гоблина на -1 уровень, добавьте к броску d6 и повысьте итоговый дайс на +1.

Предел: Снаряжение. Отключите *Гоблинский арсенал* и добавьте d6 в запас рока. Для восстановления вложите дайс рока.

Специализации

Эксперт бизнеса **d8**

Эксперт боевых искусств **d8**

Криминальный мастер **d10**

Мастер запугивания **d10**

Эксперт психологии **d8**

Научный эксперт **d8**

Технический эксперт **d8**

Альтернативные варианты сцены

- Вместо Гоблина вы можете использовать и другого злодея, но лишь при условии, что у него также будет отсутствовать нанотехнологический имплант. Например, если Нитро ещё на свободе, он может напасть на атлантов в надежде отсрочить возмездие Нэмора за смерть близкой родственницы Нэмориты.

- Вместо атлантов на складе могут встречаться агенты другой организации. Например, герои могут выйти на след шпионов из числа Людей-Икс, собирающих важную информацию для Института Ксавьера.

- Вы можете специально позволить героям схватить Зелёного гоблина, чтобы у них появились причины расспросить Щ.И.Т. относительно политики манипулирования злодеями.

- Аналогичных результатов герои могут достичь, проведя юридическое, криминальное или другое расследование, позволяющее узнать об участии Осборна в деятельности Громовержцев.

Действие: Новые Громовержцы

Когда Щ.И.Т. обнаруживает, что подавление антирегистрационного мятежа требует куда больших усилий, чем они готовы приложить, руководство предлагает пойманным сверхзлодеям пойти на сотрудничество с их организацией взамен на смягчение приговора. В дополнение к необходимости сотрудничать с правительством, практически каждый злодей получает Предел в виде *постоянной* помехи **Нанотехнологический имплант d10**, которая вступает в силу всякий раз, когда злодей начинает действовать вразрез с поставленными задачами.

Как только противники регистрации подбираются к очередной базе Щ.И.Т., руководство этой структуры высылает по их следам целый отряд “Громовержцев”, как называют себя эти злодеи.

Хотя отряд Громовержцев состоит из жестоких, а подчас даже полубезумных личностей, все они получают приказ захватить героев живыми. Другое дело, что они сохраняют право творить с пленниками практически что угодно, а некоторые могут и проигнорировать данный приказ.

Среди самых значимых Громовержцев числятся следующие:

Таскмастер

Под именем Таскмастера действует один из самых высококлассных наёмников в мире. Таскмастер печально известен как наставник множества сверхзлодеев. Способный дублировать любые навыки, который он видит в действии, Таскмастер самостоятельно сконструировал множество неординарных видов оружия, адаптированного к тем навыкам, которые он скопировал (наподобие лука Соколиного глаза). Несмотря на свой уникальный талант, Таскмастер дорого платит за каждую продублированную способность, утрачивая значительную часть личных воспоминаний. В определённой степени Таскмастер даже не помнит, кто он такой.

Соло **d8** Друг **d4** Команда **d6**

Отличия: Тёмное прошлое, Опытный инструктор, Жестокий наёмник

Скопированный арсенал

Сверхчеловеческая стойкость **d10**

Оружие **d8**

СЭФ: *Атака по области.* Выберите сразу несколько жертв. Каждая дополнительная цель добавляет в запас дайсов **d6** и позволяет выбрать ещё один итоговый дайс.

СЭФ: *Опасный.* Ослабьте самый крупный дайс на руке Таскмастера на -1 уровень, добавьте к броску **d6** и повысьте физический стресс на +1.

СЭФ: *Особые стрелы.* При создании помех, основанных на стрельбе из лука, повысьте итоговый дайс на +1 и добавьте к броску **d6**.

Предел: *Снаряжение.* Отключите любую способность и добавьте в запас рока **d6**. Для восстановления пройдите проверку против запаса рока.

Фотографические рефлексy

Феноменальные рефлексy **d8**

Имитация **d10**

СЭФ: *Отражение.* Если противник атакует Таскмастера с помощью Специализации *Боевых искусств* или *Акробатики*, вложите **d6** из запаса рока, чтобы добавить к броску дайс от Боевых искусств или Акробатики самого *противника*.

СЭФ: *Библиотека приёмов.* Вложите **d6** из запаса рока, чтобы повысить или продублировать преимущество, созданное на основе Фотографических рефлексов.

Предел: *Естественная мимикрия.* Таскмастер способен копировать только те способности, которые можно освоить при помощи физических тренировок.

Специализации

Мастер акробатики **d10**
Мастер боевых искусств **d10**
Криминальный эксперт **d8**
Эксперт скрытности **d8**
Эксперт запугивания **d8**
Эксперт психологии **d8**
Эксперт вождения **d8**

Мечник

Будучи сыном барона Вольфганга фон Штрукера, Андреас долгое время занимался террористической деятельностью вместе со своей сестрой-близняшкой Андреа. После гибели сестры Андреас продолжил действовать в интересах Гидры.

Соло **d4** Друг **d8** Команда **d6**

Отличия: Потерял сестру, Бывший элитный террорист, Опытный мечник

Генетически выведенный близнец

Кинетический удар **d10**

СЭФ: Второе дыхание. Прежде чем совершить действие, основанное на этом Комплекте способностей, вы можете передать свой физический стресс в запас рока в качестве равнозначного дайса. После этого используемая сила повышается на +1 ступень, хотя эффект налагается только на текущее действие.

Предел: Выродившаяся династия. Повысьте эмоциональный стресс, связанный с потерей сестры или отношениями Мечника с отцом. Добавьте d6 в запас рока.

Клинки и лезвия

Феноменальная стойкость **d8**

Оружие **d8**

Канат для эвакуации **d6**

СЭФ: Сосредоточение. Замените два дайса одного уровня одним дайсом +1 уровня.

СЭФ: Поглощение энергии. В случае успешной реакции на атаку используйте итоговый дайс противника в качестве трюка или продублируйте дайс от любой способности этого Комплекта на ближайшее действие. Вы можете вложить d6 из запаса рока, чтобы использовать этот СЭФ даже при проваленной реакции.

Предел: Снаряжение. Отключите любую способность и добавьте d6 в запас рока либо повысьте самый слабый дайс в этом запасе на +1 уровень. Для восстановления пройдите проверку против запаса рока. Если вы отключаете *Оружие*, одновременно отключите и весь Комплект способностей *Генетически выведенный близнец*, чтобы добавить в запас рока d8 или повысить самый слабый дайс в запасе рока дважды.

Специализации

Эксперт акробатики **d8**
Эксперт скрытности **d8**
Мастер боевых искусств **d10**
Эксперт запугивания **d8**

Меченый

Когда-то Лестер был подающим в высшей лиге бейсбола. Сегодня, спустя много лет, он работает одним из лучших наёмных убийц и скрывается под именем Меченый. Этот садист и социопат способен превратить в смертоносное оружие буквально всё что угодно.

Соло **d8** Друг **d6** Команда **d4**

Отличия: Хладнокровный убийца, Смертоносная меткость, Старые счёты

Всё может быть оружием

Феноменальная стойкость **d8**

Оружие **d8**

СЭФ: *Сосредоточение.* Замените два дайса одного уровня одним дайсом +1 уровня.

СЭФ: *Я не промахиваюсь.* Если Лестер проваливает бросок, основанный на этом Комплекте способностей, вложите d6 из запаса рока и перебросьте все дайсы.

СЭФ: *Трюковый бросок.* При нападении на одну жертву повысьте или удвойте *Оружие*. Затем выложите самый крупный дайс, находящийся на руке Гоблина, но добавьте третий дайс в результат.

СЭФ: *Что под руку попадётся.* Меченый повышает или удваивает преимущества, связанные с использованием подручных предметов в качестве оружия. Тем не менее, при использовании ресурсов он ослабляет их на -1 уровень после использования. Этот уровень сохраняется до конца сцены.

Предел: *Психопат.* Повысьте ментальный стресс, чтобы добавить d6 в запас рока.

Специализации

Эксперт акробатики **d8**

Мастер боевых искусств **d10**

Эксперт скрытности **d8**

Криминальный эксперт **d8**

Эксперт запугивания **d8**

Эксперт психологии **d8**

Альтернативные варианты сцены

- Хотя по умолчанию эта сцена предполагает нападение Громовержцев на героев, выступающих против регистрации, в случае с зарегистрированными персонажами вы можете построить сцену на приказе правительства возглавить Громовержцев в нападении на мятежников.

- Эту сцену можно сделать и Переходной. В этом случае герои узнают о существовании операции “Громовержцы” ещё до того, как Щ.И.Т. покажет их миру.

- Один, несколько или даже все персонажи могут оказаться в числе Громовержцев. Это предполагает, что их доставляют на Баржу, в Тюрьму 42 или другое место заточения, после чего снабжают наноимплантом и зачисляют в команду вместе с настоящими сверхзлодеями.

Действие:
Пресса и АРС

Репортёр Билл Прайс, твёрдо намеренный получить Пулитцеровскую премию, отслеживает героев (а в идеале – лишь одного из них, чтобы сцена носила характер личного диалога). Билл заготовил множество неожиданных и достаточно резких вопросов, призванных вывести героев на чистую воду и получить информацию о ходе Гражданской войны из первых рук.

Удивительно или нет, для героев такой разговор может стать шансом рассказать о своих убеждениях миру, никому не причиняя вреда. Их оружием становятся только сила веры и знание о других героях: о том, что важно для них самих и о чём они могут жалеть буквально в эти минуты.

Кроме того, если в последнее время протагонисты пережили крупную неудачу, вы можете дать им возможность потратить 1 СО для создания ресурса в виде **Симпатий общественности** или самого журналиста.

Действие:

Атлантический посол

Группа супергероев с дипломатическими или просто межнациональными связями организует встречу между атлантами и обитателями поверхности для обсуждения недавнего нападения на агентов Нэмора. Где бы ни проходила встреча, место переговоров заранее осаждает пресса. После того как из воды поднимается платформа с атлантами, Посол Гован начинает свою речь, в которой объявляет, что атакованные атланты занимались исключительно мирной деятельностью в целях изучения человеческой культуры.

Герои, знакомые с Норманом Осборном или владеющие Феноменальным восприятием d8 (и выше) могут заметить его в плотной толпе. По лицу Осборна видно, что он не в себе. Если герои не успевают ничего предпринять в ближайшие несколько секунд, Норман выхватывает пистолет и стреляет Послу в плечо. Если герои хватают его, он начинает выкрикивать: “Я этого не делал! Это не я!” При расследовании персонажи могут выяснить, что Норман действовал не по своей воле: в него всё-таки вживили имплант, поставив вышеописанную задачу. Обратите внимание, что Норман не должен убить Посла: его таинственное руководство заинтересовано во вмешательстве атлантов в ход Гражданской войны, а не в устранении самого Посла.

Кроме того, герои могут проявить себя с наилучшей стороны, защищая прессу и посторонних или оказывая первую помощь Говану.

Альтернативные варианты сцены

- Вместо Осборна вы можете использовать другого Громовержца, агента Щ.И.Т. или клона.
- Если Атлантида не играет большой роли в вашем сюжете, вы можете заменить её на другую крупную фракцию межнационального уровня.
- В роли стрелка может выступить и один из героев. Если вам кажется, что игроки тепло примут эту идею, выберите одного из них и предупредите (желательно втайне от других игроков), что ему вживили наноимплант с целью сорвать мирные переговоры с атлантами. Если герою удаётся сбежать, он забывает о своей роли в произошедшем (хотя имплант остаётся внутри него).
- Если герои активно участвовали в расследовании ситуации с Нитро, вместо Осборна на Посла может напасть другой персонаж, будь это сам Нитро, Янус или любой другой индивид, задействованный в сюжете ранее.

Переходная сцена: Воссоздание

В одной из более ранних сцен герои могли узнать, что исполнительный директор компании Воссоздание Уолтер Деклан продал злодею Нитро Гормон роста мутантов, или ГРМ. В этой сцене герои врываются в офис компании в целях предотвращения ещё более крупной сделки по продаже ГРМ. Тем или иным способом они узнают, что Уолтер собирается приобрести крупное предприятие Роксон на Лонг-Айленде, что позволит существенно увеличить диапазон распространения гормона. Технически эта сцена представляет собой “монтаж”, в ходе которого персонажи расспрашивают информаторов и похищают данные из компьютеров или других медианосителей.

Переходная сцена: Вторжение в здание Бакстера

Для того чтобы провести эту сцену, необходимо заявить игрокам, что Рид Ричардс выступает на стороне регистрации. Скорее всего, вы уже сделали это раньше. В обратном случае объясните, почему персонажи не могут просто войти в здание Бакстера и получить все нужные сведения мирным путём. Кроме того, дайте героям понять, что основной вход в Тюрьму 42 находится именно в здании Бакстера – даже если существуют и запасные входы в других секретных локациях.

Задачей героев в этой сцене становится получение тайных сведений о тюрьме или даже вызволение одного-двух пленников. Не стоит и говорить, что аналогичные сцены можно построить вокруг секретного проникновения в здание Эйм или Гидры.

Действие: Атлантида готовится к войне

Если раньше Нэмор только подумывал о вмешательстве в ход Гражданской войны, теперь, после покушения на жизнь его главного Посла, мало что может предотвратить вторжение атлантов в Северную Америку. Вместе с тем, важно понимать, что Нэмор не хочет объявлять войну жителям поверхности. Он просто хочет отомстить злодеям за смерть Нэмориты и заодно устранить врагов, посмеявшихся угрожать жизни его подданных.

Если герои остановили Нормана Осборна прежде, чем он выстрелил в Гована, либо если они защищали атлантов от врагов в одной из предыдущих сцен, у них должен быть шанс отговорить Нэмора от нарушения политического равновесия между Штатами и Атлантидой. В качестве альтернативного варианта они могут уговорить Нэмора выступить в Гражданской войне на их стороне.

Грамотное проведение дипломатических переговоров может помочь героям не только добиться желаемого в этой сцене, но и обзавестись поддержкой Нэмора в дальнейшем. Например, он может предложить им убежище от сторонников АРС или подарить высокотехнологичное оборудование Атлантиды – временно или навсегда.

С другой стороны, если герои до сих пор не вступали в контакт с Атлантами и воспринимаются Нэмором как обычные чужеземцы, единственное, что они смогут сделать для сдерживания атлантов – это раскрыть информацию о продаже Гормона роста мутантов злодею Нитро по воле Уолтера Деклана. В этом случае Нэмор может сосредоточить свою ненависть только на основных виновниках (Нитро и Деклане), пощадив обычных жителей поверхности.

Вполне очевидно, что эта сцена как никакая другая подходит для разблокирования Нэмора в качестве игрового протагониста.

Переходная сцена: Разговор о Гоблине

К этому моменту даже у самых аполитичных героев мог появиться вопрос, кто дал свободу такому могущественному злодею, как Зелёный гоблин. Бесспорно, агенты и руководители Щ.И.Т. не станут отвечать на подобный вопрос. Максимум, что они могут сделать – это признать, что поведение Гоблина контролирует кто-то другой, однако открывать личность этого таинственного покровителя они не станут.

Именно поэтому основную часть сцены герои должны провести за общением с прессой, атлантами и другими союзниками. После того как они потратят достаточно сил и времени, чтобы докопаться до истины, вы можете открыть им секрет, который с таким упорством оберегает Щ.И.Т.

Конкретную суть этого секрета определяете вы как Хранитель. Возможно, поведение Осборна подстроил Тони Старк – например, в расчёте на вторжение Нэмора и готовность атлантов покарать любых незарегистрированных героев, которые *потенциально* могли участвовать в нападении на атлантов. И напротив, возможно, что Нэмор сам организовал всю эту провокацию в качестве предлога для вторжения на поверхность. Наконец, возможно, что конфликт с Атлантидой выгоден руководству Щ.И.Т. или Нику Фьюри.

Переходная сцена: Интервью со сверхлюдьми

Опишите, как сторонники регистрации захватывают и отправляют в тюрьму героя, который достоин безоговорочного уважения. Опишите, как относятся к этой новости люди, которых он самоотверженно защищал всё это время, а как – супергерои, за свободу которых он боролся в последние дни.

Если протагонисты решают протиснуться к нему сквозь толпу или даже освободить его во время транспортировки в Негативную зону, эта сцена может приобрести характер полноценного Действия.

В качестве альтернативного варианта вы можете адаптировать эту сцену для героев, выступающих за регистрацию. Например, противники АРС могли захватить ценного сверхзлодея или даже героя. Теперь игрокам придётся нанести визит в место его заточения, чтобы освободить союзника – даже если и неудобного.

Действие: Насильственный захват

Убедившись, что Уолтер Деклан и Воссоздание в целом несёт ответственность за организацию Стамфордского инцидента, герои наносят визит в **Элитный манхэттенский небоскрёб**. Ожидая встречи с героями, Деклан вкалывает себе **Небезопасную дозу ГРМ**.

Уолтер Деклан (под действием ГРМ)

Соло **3d10** Друг **2d8** Команда **d6**

Отличия: Бессердечный предприниматель, Друзья на высоких постах, Безрассудный

Гормон роста мутантов

Феноменальная скорость **d8**

Прыжки **d8**

Сверхчеловеческая сила **d10**

Феноменальная выносливость **d8**

Сверхчеловеческая стойкость **d10**

СЭФ: *Атака по области.* Выберите сразу несколько жертв. Каждая дополнительная цель добавляет в запас дайсов **d6** и позволяет выбрать ещё один итоговый дайс.

СЭФ: *Вот теперь я зол!* Удвойте или продублируйте любую способность на одно действие. В случае провала ослабьте эту характеристику на -1. Для восстановления прежнего уровня воспользуйтесь брешью противника.

Предел: *Побочный эффект.* Превратите любую способность в помеху, чтобы добавить **d6** в запас рока. Для восстановления этой силы воспользуйтесь брешью противника или устраните помеху любыми доступными способами.

Специализации

Мастер бизнеса **d10**

Эксперт запугивания **d8**

Криминальный мастер **d10**

Эксперт психологии **d8**

Альтернативные варианты сцены

- Герои, сведущие в бизнесе (например, Тони Старк или Дэнни Рэнд), могут выкинуть Деклана из компании с помощью хитрых корпоративных методов. Технически это предполагает проверку против запаса рока + Отличия **Опыт борьбы с героями**. Разумеется, игроки должны объяснить, как именно они действуют.

- Деклан может распылить ГРМ в виде аэрозоля во время заседания Совета директоров, создав **Толпу обезумевших сверхлюдей 3d6**.

- Если герои выступают против АРС, Деклан вызывает группу Охотников на плащай.

- Если протагонисты борются за регистрацию, Деклан может надавить на их новоявленное начальство вроде Марии Хилл, чтобы им дали приказ оставить его в покое. С другой стороны, предприимчивые герои могут отправить его в Тюрьму 42 как незарегистрированного сверхзлодея.

- Одновременно с героями на Деклана могут напасть атлантические агенты. Поскольку их цель может заключаться в его убийстве, у протагонистов могут возникнуть проблемы с “делёжкой добычи”.

Действие:

Последнее сражение с Эйм или Гидрой

По мере того как Гражданская война приближается к своему закономерному финалу, даже таким успешным и крупным организациям, как Эйм или Гидра, становится всё труднее оперировать обычными методами. Слишком пристальное внимание общественности мешает проворачивать тайные операции. Слишком много злодеев захвачено в плен. Слишком много героев готовы выступить против врагов Щ.И.Т. единым фронтом.

Действие этой сцены должно разворачиваться в тёмных локациях в духе шпионских фильмов. Имеет смысл приписывать таким местам Отличия наподобие **Ящиков с контрабандной техникой**, **Охранников настороже**, **Тёмных углублений** или **Путей отступления**.

Кстати, это самый подходящий момент для введения в сюжет Ника Фьюри. Вопреки популярным слухам, бывший директор Щ.И.Т. никем не убит и не арестован. Он находится именно там, где он хотел бы находиться во время Гражданской войны – вдали от опасности, однако рядом с источниками информации о происходящем. В сущности, он один из немногих, кому известно практически всё о деятельности каждого отдельно взятого героя по обе стороны конфликта.

Ник Фьюри

Николас Джозеф Фьюри отличился на полях Второй мировой, после чего примкнул к ЦРУ и долгие годы работал оперативным агентом этой структуры. В конечном счёте он оказался в рядах Щ.И.Т. и достаточно быстро стал директором организации. Увы, проведённая им несанкционированная операция в Латверии стоила Фьюри директорского кресла. В данный момент его ищут по всей стране и даже за её пределами.

Соло **d6** Друг **d4** Команда **d8**

Отличия: Бывший директор Щ.И.Т., Матёрый ветеран, Любой ценой.

Формула долголетия

Феноменальные рефлексы **d8**

Феноменальная выносливость **d8**

СЭФ: *Матёрый ветеран.* Вложите дайс рока, равный полученному физическому стрессу или травме. Стресс устраняется целиком. Травма – смягчается на -1 уровень.

СЭФ: *Я всё это видел.* Вложите дайс рока, чтобы проигнорировать стресс, травму или помеху, вызванную старением, шоком, страхом или внезапным нападением.

Предел: *Устал от мира.* Повысьте эмоциональный стресс от утраты, трагедии или предательства, чтобы добавить в запас рока **d6**.

Офицер Щ.И.Т. 33 ступени

Феноменальная стойкость **d8**

Оружие **d8**

СЭФ: *Живая модель.* Если вы поддаётесь стрессу, вложите дайс рока, чтобы заявить, что в действительности это была Живая модель, а не настоящий Фьюри. Модель ломается и не может действовать в этой сцене, однако сам Фьюри не получает травмы.

СЭФ: *Мастер шпионажа.* Вложите дайс рока, чтобы повысить ресурс или трюк, основанный на Скрытности, а также устранить весь ментальный или эмоциональный стресс.

Предел: *Снаряжение.* Отключите любую силу этого Комплекта, чтобы добавить **d6** в запас рока. Для восстановления силы вложите **d6**.

Специализации

Мастер боевых искусств **d10**

Мастер скрытности **d10**

Эксперт вождения **d8**

Альтернативные варианты сцены

- Один или даже несколько героев, участвующих в Гражданской войне, в действительности работают на Эйм или Гидру. Протагонисты могут столкнуться с ними на базе противника или, напротив, узнать их тайну от агентов противника, в то время как сами лазутчики продолжают совершать диверсии в городах США под видом обычных героев.
- Поскольку в последнее время такие учёные, как Тони Старк, Хэнк Пим и Рид Ричардс занимались своими делами, Щ.И.Т. обратился за разработкой новых технологий к Эйму. Узнав о сущности этих заказов, герои понимают, над каким оружием Эйм будут трудиться в своих лабораториях на момент рейда.
- Что если Гидра объединилась с Эймом на время Гражданской войны, и они только притворялись соперничающими организациями? Возможно, прибыв на базу одного противника, герои встретят там и других.
- Что если Эйм или Гидра связаны с Воссозданием? Что если Уолтер Деклан и вовсе состоит в одной из этих организаций?

Действие:
Мятеж в Негативной зоне

Герои находятся рядом с порталом в Негативную зону как раз в тот момент, когда на место прибывает бронированный фургон Щ.И.Т. Агенты покидают машину и начинают выводить заключённых по одному. Хотя среди них хватает отъявленных злодеев, многих трудно причислить к преступникам вообще. Кто-то попросту отказался зарегистрироваться. Кому-то могли даже не дать шанса на регистрацию, потому что фанатичные Охотники обезвредили их прежде, чем они приняли собственное решение.

Портал может располагаться на Райкерс-Айланд или в здании Бакстера, хотя предпочтительнее именно первое. В этом случае врата в Негативную зону находятся на территории тюрьмы и скрыты в огромном сооружении, по размеру сопоставимому с ангаром для “Боинга” и оснащённом огромной надписью “42”. Портал приводят в действие **Кабели с адамантиевым покрытием d12**, которые издают громкий, размеренный гул. Повсюду работают **Техники** и **Охотники на плащей**. Если герои хотят спасти заключённых, им нужно поторопиться, поскольку арестованных вот-вот начнут переправлять в Негативную зону.

Если герои надеются помочь заключённым, им предстоит схватка с отрядом **Охотников Щ.И.Т. 5d8**, которых возглавляет пара элитных офицеров, твёрдо верящих в правоту своего руководства. Кроме того, Охотники ждут подкрепления. Как только запас рока достигнет **2d10**, вы можете вложить один из десятигранников для введения в сцену двух Громовержцев. После этого вы сможете вводить *по одному* новому оперативнику за каждый потраченный десятигранник.

Если герои надеются предотвратить побег, опишите, как в **Толпе заключённых 5d8** начинаются волнения. Наделите их помехой **Отчаяние d8**, однако рассматривайте эту характеристику одновременно и как Отличие, поскольку заключённые пойдут на что угодно, чтобы остаться в земной реальности. Если запас рока достигнет **2d10**, вы можете вложить один из десятигранников для создания второй группы заключённых, заявив, что эти **Потенциально невинные** пленники долгое время не собирались принимать участие в бунте, однако теперь увидели шанс спастись.

Действие:

Вторжение в Негативную зону

Противники регистрации решают нанести удар по Тюрьме 42, расположенной в Негативной зоне. Они собираются возле портала на Рикерс-Айланд, однако из-за действий шпиона в рядах мятежников – может быть, даже протагониста! – заступники регистрации знают о готовящемся вторжении.

На стороне правительственных героев выступают Громовержцы. К мятежникам может примкнуть хоть вся тюрьма – если только они найдут способ выпустить заключённых наружу. Как только действие перенесётся в Негативную зону, мятежники окажутся в **Ограниченном пространстве среди Первоклассных защитных систем**.

Учтите, что это финал. Вся сцена строится на предположениях, опциях и возможностях: используйте только те детали, которые кажутся вам интересными. Остальное вы можете бегло упомянуть или оставить за кадром. Расходуйте дайсы рока по мере их поступления – по окончании этой сцены они вам больше не пригодятся. Пусть бал правят Сценические помехи наподобие **Тесноты** и **Смятения**. Используйте любые бреши, однако и сами не забывайте прибегать к Отличиям своих персонажей на уровне **d4** – это одновременно принесёт вам дополнительные дайсы рока и позволит вашим игрокам описать, как они берут верх над противниками благодаря открывшимся возможностям. Наконец, не усложняйте себе задачу и собирайте всех второстепенных героев в отряды и толпы с высоким показателем Команды.

Альтернативные варианты сцены

- Эта схватка должна обрести поистине эпические масштабы. Пусть её действие развернётся на улицах. Бойцы могут телепортироваться на улицы Нью-Йорка – случайно или по воле Доктора Стрэнджа либо другого героя. Репортёры должны слететься на место событий со всех сторон ещё до того, как начнутся первые разрушения. Дайте своей фантазии разгуляться, чтобы порадовать игроков большим и ярким финалом.

- Если только игроки не совершат всё возможное и невозможное для своевременного предотвращения смертей, хотя бы один герой должен погибнуть. В случае с неигровыми персонажами считайте получение стресса *свыше d12* автоматической или хотя бы потенциальной смертью. Если хотите, вы можете даже использовать этот подход в качестве ситуативного Предела: каждый раз, когда один из неигровых персонажей получает стресс свыше d12 и погибает, вы добавляете в запас рока d6. При игре командами вы можете предложить игрокам Сюжетные очки за позволение убить одного из их персонажей по тем же правилам. После того как погибает лидер одной из сторон, схватка заканчивается. Если необходимо, вложите 2d12.

- Если вам недостаточно всеобщей битвы супергероев, повысьте ставки, введя в сцену злодеев из предыдущих сцен. Например, если вы использовали РобоХалка или Рагнарока при битве на нефтехимическом заводе, он может вернуться в любой момент этой сцены.

- Не забывайте о личных обидах и разногласиях. Если герои долгое время конфликтовали с кем-либо из противников (разумеется, в дополнение к спору о регистрации), обязательно сведите их лицом к лицу в этой схватке. Если необходимо, вложите дайсы рока, чтобы отвести их в сторону от сражения остальных героев.

- Пусть один из героев предаст собственную команду в самый неожиданный момент. Это может быть как личным выбором, так и результатом психического управления.

- Сосредотачивайтесь не на всём сражении в целом, а на отдельных его частях – просто не забывайте почаще менять противников или помещения.

Заключение:

Конец войны

Закончить Событие такого масштаба можно несколькими способами. Ниже приведены только самые очевидные. Вы всегда можете придумать что-нибудь уникальное или хотя бы более личное.

Победа регистрации:

- Если побеждают сторонники регистрации, остальным героям приходится подчиниться закону или согласиться провести ближайшее время (если даже не всю жизнь) в бегах от бывших соратников.
- По всей стране начинается охота за сверхлюдьми.
- Если лидер мятежников погиб или попал в тюрьму, пламя антирегистрационной борьбы может на какое-то время притихнуть, однако публика понемногу станет симпатизировать проигравшим.

Победа мятежников:

- Начинается глобальная дестабилизация власти супергероев и крупных организаций наподобие Щ.И.Т. Обычные люди подливают масла в огонь, устраивая беспорядки или протестные акции.
- Щ.И.Т. пытается дистанцироваться от регистрации, возлагая ответственность на правительство.
- Публика всё больше симпатизирует победившим борцам за свободу.

Победа внешнего врага:

- Атлантида, Эйм или Гидра объявляет войну США или человечеству в целом. Сторонники регистрации объединяются с мятежниками в попытке устранить общего врага.
- Хотя закон о регистрации ещё действует, правительство объявляет амнистию и послабления всем, кто активно помогает стране в борьбе с захватчиками.
- Влиятельные герои из обеих лагерей начинают собирать армию волонтеров.

Возмущение публики:

- Возможно, у вашего варианта Гражданской войны будет только один возможный исход: требование публики прекратить это братоубийственное кровопролитие.
- До тех пор, пока герои не прекратят вражду или хотя бы не заключат перемирие, люди будут организовывать шествия и протесты.
- Подобно тому, как это произошло и в исходных комиксах, лидера мятежников могут застрелить на ступенях суда ещё до слушания по его делу.
- Правительство может объявить о наборе супергероев в команды наподобие Мстителей в каждом отдельном штате.

Друзья и союзники

Герои по обе стороны этого конфликта не сумели бы совершить и половины своих знаменитых подвигов, если бы не друзья, союзники или просто симпатизирующие им граждане, протянувшие руку помощи в самый ответственный момент.

Ниже описаны только самые значимые из этих союзников. Не стоит и говорить, что полный список таких героев превышает приведённый здесь перечень в несколько раз.

Человек-муравей

Будучи четвёртым носителем этого имени, Эрик О'Греди печально известен своей безответственностью и весьма необычными представлениями о морали. Даже костюм Человека-муравья Эрик получил, похитив его из хранилища Пима. У тех, кто знает этого агента Щ.И.Т., иногда складывается впечатление, что ему куда больше нравится подсматривать за красивыми женщинами и воровать вещи из чистого азарта, чем сражаться с преступностью и работать на благо своего государства.

Соло **d8** Друг **d4** Команда **d6**

Отличия: Неисправимый эгоист, Ужасный агент, Непонятое наследие

Броня гигантского муравья

Управление насекомыми **d6**

Феноменальная сила **d8**

Уменьшение **d10**

Феноменальная стойкость **d8**

Полёт **d6**

Лазанье по стенам **d6**

СЭФ: *Реактивный ранец.* Удвойте или повысьте Полёт, после чего отключите его. Для восстановления воспользуйтесь брешью.

СЭФ: *Весь арсенал.* Добавьте к броску сразу нескольких сил из Комплекта. За каждую силу после первой эти способности понижаются на -1 уровень.

Предел: *Снаряжение.* Отключите Комплект способностей и добавьте d6 в запас рока. Для восстановления вложите d6.

Предел: *Небольшая проблема.* Превратите любую способность в помеху равного уровня. Для восстановления воспользуйтесь брешью противника или устраните помеху.

Специализации

Эксперт боевых искусств **d8**

Эксперт скрытности **d8**

Эксперт вождения **d8**

Эксперт криминала **d8**

Чёрная вдова

Соло **d10** Друг **d8** Команда **d6**

Отличия: Опасные связи, Прирождённый лидер, Русская супершпионка

Подготовка в Красной комнате

Феноменальная стойкость **d8**

Феноменальные рефлексy **d8**

Феноменальная выносливость **d8**

СЭФ: *Сосредоточение.* При использовании этого Комплекта способностей вы можете заменить два дайса аналогичного размера одним, увеличив его на +1.

СЭФ: *Иммунитет.* Вложите d6 из запаса рока, чтобы полностью проигнорировать стресс, травму или помеху, вызванную болезнью, старением или физической атакой.

Предел: *Промывка мозгов.* Повысьте на +1 эмоциональный стресс, нанесённый агентами или директорами разведуправлений. Добавьте d6 в запас рока.

Браслеты Вдовы

Электростатический выстрел **d8**

Канат для эвакуации **d8**

СЭФ: *Короткая очередь.* При использовании *Электростатического выстрела* отложите самый крупный дайс на руке, но добавьте к броску d6 и повысьте физический стресс на +1.

СЭФ: *Укус Вдовы.* Пожертвуйте шестигранником из запаса рока для повышения *Электростатического выстрела* до уровня d10. После однократного использования эта способность падает до уровня 2d6. Для восстановления прежнего уровня воспользуйтесь брешью противника. В обратном случае сила восстанавливается после Переходной сцены.

Предел: *Снаряжение.* Отключите *Браслеты Вдовы* и добавьте d6 в запас рока. Для восстановления Комплекта вложите d6 из запаса рока.

Специализации

Мастер акробатики **d10**

Мастер скрытности **d10**

Эксперт боевых искусств **d8**

Эксперт вождения **d8**

Эксперт запугивания **d8**

Эхо

Майя Лопес глуха от рождения, однако свой недостаток она с лихвой компенсирует умением воспроизводить любые физические способности, которые она наблюдает в действии. Долгое время она охотилась на Сорвиголову из-за ложных утверждений Уилсона Фиска, заверившего свою воспитанницу в том, что именно Дьявол из Адской кухни убил её родителей. Узнав правду, Майя вступила в романтические отношения с Сорвиголовой, покалечила и едва не убила Фиска, а кроме того, неоднократно помогала Новым Мстителям. Во время Гражданской войны Майя старается не появляться на передовой, однако внимательно следит за развитием событий.

Фотографические рефлексy

Феноменальные рефлексy **d8**

Феноменальное восприятие **d8**

Имитация **d10**

СЭФ: *Отражение.* Если противник атакует Майю с помощью Специализации *Боевых искусств* или *Акробатики*, вложите d6 из запаса рока, чтобы добавить к броску дайс от Боевых искусств или Акробатики самого *противника*.

СЭФ: *Безупречный контрудар.* В случае успешной реакции на атаку ближнего боя причините противнику физический стресс, равный вашему итоговому дайсу. Если это возможно, вместо причинения стресса вы можете попытаться ослабить преимущество врага. Кроме того, вы можете вложить дайс из запаса рока, чтобы повысить итоговый дайс.

Предел: *Глухота.* Если Майя получает помеху, связанную с визуальными затруднениями, добавьте в запас рока d6 или повысьте в нём самый слабый дайс.

Предел: *Естественная мимикрия.* Майя способна копировать только те способности, которые можно освоить при помощи физических тренировок.

Пути воина

Феноменальная стойкость **d8**

Оружие **d8**

СЭФ: Смертоносность. Ослабьте самый крупный дайс на руке Эхо на -1 уровень, добавьте к броску d6 и повысьте физический стресс на +1.

Предел: Снаряжение. Отключите любую способность и добавьте в запас рока d6. Для восстановления пройдите проверку против запаса рока.

Специализации

Мастер боевых искусств **d10**

Мастер акробатики **d10**

Эксперт скрытности **d8**

Эксперт криминала **d8**

Соколиный глаз

Будучи вторым носителем этого имени, долгое время Кейт Бишоп даже не задумывалась о карьере супергероя. Тем не менее, пережив жестокое нападение в Центральном парке, девушка целиком погрузилась в физические тренировки, надеясь забыть о причинённой ей травме. Встретив Молодых Мстителей, она помогла им в первой же крупной схватке, после чего ей позволили “позаимствовать” лук и стрелы первого Соколиного глаза. Позже она встретила Клинта Бартона и получила от него разрешение на использование его имени – а также предложение работать в команде.

Соло **d6** Друг **d4** Команда **d8**

Отличия: Всегда на взводе, Девушка из высшего общества, Излишне рискованна

Исключительная подготовка

Феноменальные рефлексy **d8**

СЭФ: Адаптация. Разделите *Феноменальные рефлексy* на 2d6.

Предел: Усталость. Отключите *Феноменальные рефлексy*, чтобы добавить d6 в запас рока или повысить самый низкий дайс в запасе рока на +1. Для восстановления этой силы воспользуйтесь брешью противника.

Особое снаряжение

Феноменальная стойкость **d8**

Оружие **d6**

СЭФ: Клинки и наконечники. Ослабьте самый крупный дайс на руке Кейт Бишоп на -1 уровень, добавьте к броску d6 и повысьте физический стресс на +1.

СЭФ: Особые стрелы. При создании помех, основанных на стрельбе из лука, повысьте итоговый дайс на +1 и добавьте к броску d6.

Предел: Снаряжение. Отключите любую способность и добавьте в запас рока d6. Для восстановления пройдите проверку против запаса рока.

Специализации

Эксперт акробатики **d8**

Эксперт боевых искусств **d8**

Эксперт запугивания **d8**

Эксперт психологии **d8**

Эксперт вождения **d8**

Халчонок

Тедди Альтман узнал о своих способностях далеко не сразу, однако в конечном счёте земная жизнь, которую он вёл долгие годы, оказалась обманом. Он выяснил, что ему посчастливилось стать одним из редких детей, родившихся от брака Скрулла и Кри – представителей двух разных инопланетных рас. Халчонок способен принимать практически

любой облик, включая нечеловеческие части тела. Не так давно стало известно, что Тедди – один из немногих героев нетрадиционной сексуальной ориентации.

Соло **d4** Друг **d8** Команда **d6**

Отличия: Наследник двух миров, Самоуверен, Влюблён в Виккана

Гибрид Скрулла и Кри

Полёт **d6**

Рост **d6**

Превращение **d8**

Уменьшение **d8**

Сверхчеловеческая стойкость **d10**

Сверхчеловеческая выносливость **d10**

Сверхчеловеческая сила **d10**

СЭФ: *Шипы и когти.* Ослабьте самый крупный дайс на руке Халчонка на -1 уровень, добавьте к броску **d6** и повысьте физический стресс на +1.

СЭФ: *Устойчивость.* Для игнорирования физического стресса или травмы вложите равнозначный дайс.

Предел: *Усталость.* Отключите любую силу этого Комплекта, чтобы добавить **d6** в запас рока или повысить самый низкий дайс в запасе рока на +1. Для восстановления этой силы воспользуйтесь брешью противника.

Специализации

Эксперт психологии **d8**

Эксперт космоса **d8**

Амбал

Уилсон Фиск поднялся с самого городского дна до позиции величайшего криминального босса Нью-Йорка. Империю этого короля улиц защищает целая армия адвокатов и продажных чиновников. Единственной уязвимой точкой Амбала всегда оставалась его жена Ванесса. Для того чтобы спасти её, однажды он даже связался со своим заклятым врагом Сорвиголовой.

Соло **d8** Друг **d6** Команда **d10**

Отличия: Манипулятор, Быстрее чем кажется, Безудержная жестокость

Всё своими руками

Феноменальная стойкость **d8**

Феноменальная сила **d8**

СЭФ: *Босс боссов.* Вложите дайс рока, чтобы повысить ресурс или трюк, основанный на Специализации *Криминал*, а также чтобы избавиться от ментального или эмоционального стресса.

СЭФ: *Преступная империя.* Повысьте итоговый дайс при создании преимуществ или помех, основанных на Специализациях *Бизнес* или *Криминал*.

СЭФ: *Захват.* При создании физической помехи ослабьте самый крупный дайс на руке Фиска на -1 уровень, добавьте к броску **d6** и повысьте итоговый дайс на +1.

Предел: *Не всё покупается деньгами.* Откажитесь от ресурса, преимущества или помехи (приписанной к врагу), чтобы добавить в запас рока **d6**.

Специализации

Мастер бизнеса **d10**

Мастер боевых искусств **d10**

Мастер криминала **d10**

Мастер запугивания **d10**

Грешник

Будучи единственным выжившим членом команды Новых Воителей, из-за которых и произошла трагедия в Стамфорде, Робби Болдуин выбрал новое имя и новую личность. Он больше не был весёлым и легкомысленным Спидболом. Теперь он стал Грешником: человеком, готовым идти на любые жертвы ради искупления своей вины. Даже его костюм оформлен в виде металлического доспеха, буквально усеянного шипами. Каждый шип символизирует мучительные воспоминания об одной жертве трагедии. Всего их 612. Шестьдесят самых длинных шипов посвящены детям.

Соло **d8** Друг **d4** Команда **d6**

Отличия: Сломленный Новый Воитель, В тени Стамфорда, Я должен мучиться

Доспех покаяния

Феноменальная стойкость **d8**

СЭФ: *Атака по области.* Выберите сразу несколько жертв. Каждая дополнительная цель добавляет в запас дайсов **d6** и позволяет выбрать ещё один итоговый дайс.

СЭФ: *Сила – в мучениях.* Повысьте эмоциональный или физический стресс, чтобы удвоить или увеличить на +1 уровень любую силу из *второго* Комплекта способностей.

Предел: 612. Повысьте самый низкий дайс в запасе рока или добавьте в него **d6**, но повысьте ментальный стресс или травму, связанную со страданиями жертв сверхчеловеческого конфликта.

Предел: *Снаряжение.* Отключите этот Комплект и добавьте в запас рока **d6**. Для восстановления пройдите проверку против запаса рока.

Предельная скорость

Кинетический удар **d8**

Сверхчеловеческая стойкость **d10**

Прыжки **d8**

СЭФ: *Неуязвимость.* Вложите дайс рока, чтобы проигнорировать физический стресс или травму.

СЭФ: *Поглощение энергии.* В случае успешной реакции на кинетическую атаку используйте итоговый дайс противника в качестве трюка или продублируйте дайс от любой способности на ближайшее действие. В случае проваленной реакции вы можете вложить **d6** из запаса рока, чтобы всё равно использовать этот СЭФ.

Предел: *Неуправляемость.* Замените любую способность равнозначной помехой и добавьте **d6** в запас рока. Для восстановления силы устраните помеху или воспользуйтесь брешью противника.

Специализации

Эксперт боевых искусств **d8**

Эксперт акробатики **d8**

Вижн

История Вижна столь запутанна и многогранна, что на её изложение ушла бы не одна книга. Вкратце можно сказать лишь то, что во время Гражданской войны действовал тот вариант этого андроида, который был сконструирован из бронекостюма, попавшего в современный мир из будущего, отдалённого от нашего времени по меньшей мере на тысячу лет.

Соло **d4** Друг **d6** Команда **d8**

Отличия: Влюблён в дочь Лэнга, Порождение ультрафутуристической техники, Синтезоид

Искусственный человек

Электронное восприятие **d8**

Феноменальная сила **d8**

Неосязаемость **d10**

Феноменальная стойкость **d8**

Полёт **d6**

Превращение **d8**

Солнечный луч **d8**

Сверхчеловеческая выносливость **d10**

СЭФ: *Компьютеризированный интеллект.* При создании преимуществ, требующих высокого интеллекта, добавьте к броску **d6** и повысьте итоговый дайс.

СЭФ: *Уничтожение.* При использовании *Неосязаемости* в целях нападения добавьте к броску **d6** и повысьте итоговый дайс.

Предел: *Непривычка к чувствам.* Повысьте эмоциональный стресс, причинённый неудачными попытками понять человеческие эмоции. Добавьте **d6** в запас рока.

Сверхплотность

Сверхчеловеческая стойкость **d10**

Сверхчеловеческая сила **d10**

СЭФ: *Крепче алмаза.* Удвойте или повысьте любую способность из этого Комплекта. Если ближайшее действие проваливается, выложите из запаса рока дайс, по меньшей мере равный нормальному уровню этой способности.

Предел: *Взаимоисключающие факторы.* Отключите *Полёт* и *Неосязаемость*, чтобы использовать этот Комплект способностей.

Предел: *Тяжесть.* Замените любую способность равнозначной помехой и добавьте **d6** в запас рока. Для восстановления силы устраните помеху или воспользуйтесь брешью противника.

Специализации

Эксперт боевых искусств **d8**

Научный эксперт **d8**

Технический эксперт **d8**

Виккан

Билли Каплан вырос в хорошей семье и долгое время не имел ни малейшего представления о своих силах. Только случайная встреча с Алой ведьмой и освоение магических искусств под её присмотром позволило ему обрести ограниченные способности к изменению мира.

Соло **d4** Друг **d8** Команда **d6**

Отличия: Влюблён в Халклинга, Сложное происхождение, Не понимает своих сил

Магическое изменение реальности

Магический эксперт **d8**

Предзвуковой полёт **d8**

Удар молнии **d8**

СЭФ: *Атака по области.* Выберите сразу несколько жертв. Каждая дополнительная цель добавляет в запас дайсов **d6** и позволяет выбрать ещё один итоговый дайс.

СЭФ: *Кодовая мантра.* При создании магических преимуществ или помех добавьте к броску **d6** и повысьте итоговый дайс на +1.

СЭФ: *Весь арсенал.* Добавьте к броску сразу нескольких сил из Комплекта. За каждую силу после первой эти способности понижаются на -1 уровень.

СЭФ: *Опасная сила.* Повысьте способность *Магический эксперт* до конца сцены. Хотя вы можете повысить её на *любое* количество уровней, после этого вам придётся выложить из запаса рока дайс, равный *новому* значению этой силы. Все окружающие получают Сценическую помеху, равную этому дайсу.

СЭФ: *Рискованная адаптация.* Разбейте способность *Магический эксперт* на 2d6 или 3d4.

Предел: *Усталость.* Отключите любую силу из этого Комплекта, чтобы добавить d6 в запас рока или повысить самый низкий дайс в запасе рока на +1. Для восстановления этой силы воспользуйтесь брешью противника.

Предел: *Осознанная активация.* Отключите способность *Магический эксперт*, если Вижан поддаётся стрессу, теряет сознание или попросту засыпает. Для восстановления требуется устранить весь стресс или проснуться. Если герой получает эмоциональную травму, эта способность будет оставаться недоступной до устранения травмы.

Специализации

Эксперт мистики **d8**

Эксперт психологии **d8**

Карты героев

Обратите внимание, что характеристики героев зависят от образа, которому они должны соответствовать в том или ином Событии. Таким образом, герои, уже описанные в основной книге правил **Marvel Heroic Roleplaying**, в ходе Гражданской войны могут получить немного другие способности, Вехи или Отличия.

Арахна

Кооперация

Соло **d6**
Друг **d8**
Команда **d10**

Отличия

Любящая мать
Герой на полставки
Подневольный правительственный агент

Паучья сыворотка

Сверхчеловеческие рефлексy **d10**
Феноменальное восприятие **d8**
Феноменальная выносливость **d8**
Сверхчеловеческая сила **d10**

СЭФ: *Сосредоточение*. Замените два дайса одного уровня одним дайсом +1 уровня.

Предел: *Утомление*. Отключите любую силу и получите 1 СО. Для восстановления воспользуйтесь брешью противника или дождитесь Переходной сцены.

Психическая паутина

Феноменальная стойкость **d8**
Канат для эвакуации **d8**
Лазание по стенам **d6**
Оружие **d8**

СЭФ: *Западня*. При создании помехи на основе паутины добавьте к броску **d6** и повысьте итоговый дайс на +1.

СЭФ: *Управление паутиной*. Создавая преимущества на основе паутины, добавьте к броску **d6** и повысьте итоговый дайс на +1.

Предел: *Осознанная активация*. Отключите *Психическую паутину*, если герой поддаётся стрессу, теряет сознание или попросту засыпает. Для восстановления требуется устранить весь стресс или проснуться. Если вы получаете эмоциональную травму, этот Комплект способностей будет оставаться недоступным до её устранения.

Специализации

Эксперт акробатики **d8**
Эксперт боевых искусств **d8**
Эксперт запугивания **d8**
Эксперт психологии **d8**
Эксперт скрытности **d8**

Вехи

Правительственные связи

1 ХР, когда вы побеждаете разыскиваемого преступника или беглеца.
3 ХР, когда вы находите в законе лазейку, которую используете в собственных целях.
10 ХР, когда вы захватываете в плен героя или позволяете ему сбежать, тем самым тоже становясь преступником.

Супермама

1 ХР, когда вы рассказываете своей дочке историю своих приключений или рассказываете союзникам истории о своей дочке.
3 ХР, когда вы говорите со злодеем как с нашкодившим ребёнком.

10 ХР, когда вы окончательно объединяете роли матери и героини или гарантируете, что ваша дочь всегда будет находиться вдали от сверхчеловеческих конфликтов.

Чёрная пантера

Кооперация

Соло **d10**
Друг **d6**
Команда **d8**

Отличия

Король Ваканды
Непревзойдённый стратег
Исследователь мирового класса

Вакандские технологии

Кибернетическое восприятие **d6**
Феноменальная стойкость **d8**
Лазание по стенам **d6**
Оружие **d8**

СЭФ: *Эбонитовый клинок.* Если вы используете способность *Оружие*, понизьте на один уровень самый крупный дайс в своём запасе, после чего добавьте к броску **d6** и повысьте физический стресс на +1 ступень.

СЭФ: *Поглощение энергии.* В случае успешной реакции на энергетическую атаку используйте итоговый дайс противника в качестве трюка или продублируйте дайс от способности *Вакандские технологии* на ближайшее действие. В случае проваленной реакции вы можете вложить 1 СО и всё равно использовать этот СЭФ.

СЭФ: *Мистическая броня.* Вместо создания ресурса повысьте или продублируйте *Феноменальную стойкость* либо *Оружие* на время действия устранившегося ресурса.

Предел: *Снаряжение.* Отключите *Вакандские технологии* и получите 1 СО. Для восстановления пройдите проверку против запаса рока.

Избранный богом-пантерой

Феноменальные рефлексy **d8**
Феноменальное восприятие **d8**
Феноменальная выносливость **d8**
Феноменальная сила **d8**

СЭФ: *Сосредоточение.* При использовании этого Комплекта способностей вы можете заменить два дайса аналогичного размера одним, увеличив его на +1.

СЭФ: *Чемпион Пантеры.* Прежде чем совершить действие, основанное на этом Комплекте способностей, вы можете передать свой ментальный или эмоциональный стресс в запас рока в качестве равнозначного дайса. После этого используемая сила повышается на +1 ступень, хотя эффект налагается только на текущее действие.

Предел: *Рождённый править.* Пантера не может вкладывать СО в ответные броски при любых ритуальных или мистических состязаниях или при отстаивании своего титула.

Специализации

Мастер акробатики **d10**
Мастер скрытности **d10**
Мастер боевых искусств **d10**
Научный эксперт **d8**
Мистический эксперт **d8**
Технический эксперт **d8**
Эксперт вождения **d8**
Эксперт запугивания **d8**

Вехи

Изучение мутантов

1 XP, когда вы расспрашиваете Шторм или другого союзника о культуре или истории мутантов.

3 XP, когда вы вступаете в конфликт с мутантом или, напротив, врагом мутантов.

10 XP, когда вы присоединяетесь к команде Людей-Икс в качестве почётного гостя или возглавляете собственную группу мутантов вместе с женой.

Острый ум

1 XP, когда вы создаёте преимущество на основе Науки.

3 XP, когда вы используете вакандские технологии для причинения стресса.

10 XP, когда вы решаете изменить мир с помощью технологий своей страны или забираете вакандское оборудование, вывезенное за пределы вашего государства, чтобы оно не попало в руки злодеев.

Кабель

Кооперация

Соло **d10**
Друг **d6**
Команда **d8**

Отличия

Сложная история
Всегда на задании
Путешественник во времени

Тяжеловооружённый киборг

Кибернетическое восприятие **d10**
Большие пушки **d8**
Феноменальные рефлексy **d8**
Сверхчеловеческая стойкость **d10**
Сверхчеловеческая выносливость **d10**
Сверхчеловеческая сила **d10**
Телекинетический контроль **d8**
Телепорт **d10**

СЭФ: *Всегда готовый план.* Вложите 1 СО, чтобы позаимствовать самый крупный дайс из запаса рока. После броска повысьте его на +1 уровень и верните обратно в запас рока.

СЭФ: *Весь арсенал.* Добавьте к броску сразу нескольких сил из Комплекта. За каждую силу после первой эти способности понижаются на -1 уровень.

Предел: *Снаряжение.* Отключите Комплект способностей и получите 1 СО. Для восстановления пройдите проверку против запаса рока.

Предел: *Техноорганический вирус.* При получении ментального или эмоционального стресса замените любую способность равнозначной помехой и получите 1 СО. Для восстановления силы устраните помеху или воспользуйтесь брешью противника.

Бывший телепат

Психическая устойчивость **d10**

СЭФ: *Иммунитет.* Вложите 1 СО, чтобы проигнорировать физический стресс, травму или помеху.

СЭФ: *Дремлющая сила.* Отключите любую способность из Комплекта *Тяжеловооружённый киборг* и вложите 1 СО, чтобы перенести эту силу в Комплект способностей *Бывший телепат* и повысить её на +1 уровень до окончания сцены.

Предел: *Мутант.* Вы получаете 1 СО, когда становитесь жертвой технологий или помех, направленных против мутантов.

Специализации

Мастер боевых искусств **d10**
Космический эксперт **d8**
Мастер скрытности **d10**
Эксперт запугивания **d8**
Технический эксперт **d8**
Мастер вождения **d10**

Вехи

Войны будут всегда

1 ХР, когда вы разрабатываете боевой план вместе с союзниками.

3 ХР, когда вы подвергаете друзей опасности ради выполнения миссии.

10 ХР, когда вы жертвуете друзьями или родственниками ради достижения стратегических целей или отказываетесь от своих намерений, чтобы спасти друзей и близких.

Нелинейное время

1 ХР, когда вы разыскиваете друга или врага из будущего.

3 ХР, когда вы описываете ужасы своего футуристического мира в разговоре с союзником из настоящего.

10 ХР, когда вы предпринимаете действия по спасению своего мира или, напротив, совершаете поступки, которые приводят к уничтожению вашей футуристической реальности.

Капитан Америка

Кооперация

Соло **d6**

Друг **d8**

Команда **d10**

Отличия

Нравственный компас

Решительный тактик

Заступник свободы

Программа суперсолдата

Феноменальная стойкость **d8**

Феноменальные рефлексy **d8**

Феноменальная сила **d8**

Феноменальная выносливость **d8**

СЭФ: Иммуитет. Вложите 1 СО для полного игнорирования стресса, травмы или помехи, вызванной ядом, болезнью или усталостью.

СЭФ: Из последних сил. Продублируйте или повысьте дайсы от Программы суперсолдата для совершения одного действия (либо вложите 1 СО для использования обоих эффектов). Затем отключите эту силу. Способность восстанавливается естественным образом при Переходной сцене, хотя Капитан может активировать с этой целью брешь противника.

СЭФ: Второе дыхание. Прежде чем совершить действие, основанное на этом Комплексе способностей, вы можете передать свой физический стресс в запас рока в качестве равнозначного дайса. После этого используемая сила повышается на +1 ступень, хотя эффект налагается только на текущее действие.

Предел: Патриот. При получении эмоционального стресса от столкновения с публичным мнением или правительственными структурами этот стресс увеличивается на +1. Капитан получает 1 СО.

Щит из вибраниевого сплава

Богopodobная стойкость **d12**

Оружие **d8**

СЭФ: Атака по области. Выберите сразу несколько жертв. Каждая дополнительная цель добавляет в запас дайсов d6 и позволяет выбрать ещё один итоговый дайс.

СЭФ: Рикошет. При использовании щита для нападения на одного противника вы можете удвоить или повысить на +1 ступень показатель Оружия. Это позволяет добавить к результату броска третий дайс, однако забирает из запаса самый крупный дайс.

Предел: Снаряжение. Отключите *Щит из вибраниевого сплава* и получите 1 СО. Для восстановления пройдите проверку против запаса рока.

Специализации

Эксперт акробатики **d8**

Эксперт скрытности **d8**

Мастер боевых искусств **d10**

Эксперт вождения **d8**

Эксперт психологии **d8**

Вехи

Прирождённый лидер

1 ХР, когда вы отдаёте союзнику приказ.

3 XP, когда вы спрашиваете у союзника совета или используете преимущество, предоставленное товарищем, для победы над злодеем.

10 XP, когда вы создаёте новую ветвь Мстителей или окончательно покидаете эту команду.

Живой флаг

1 XP, когда вы говорите о том, как изменилась Америка.

3 XP, когда вы получаете стресс, пытаясь улучшить положение в американском обществе.

10 XP, когда вы занимаете видное место в правительстве или военной структуре либо отказываетесь от роли Капитана Америка, объявляя, что другой герой больше достоин получить костюм живого американского флага.

Клинт Бартон

Кооперация

Соло **d8**

Друг **d6**

Команда **d10**

Отличия

Богатая история

Дерзкий авантюрист

Непревзойдённый стрелок

Исключительная подготовка

Феноменальные рефлексy **d8**

Феноменальное восприятие **d8**

Феноменальная выносливость **d8**

СЭФ: *Удача любит смельчаков.* Вложите 1 СО для переброса.

Предел: *Упрямец.* Когда противник добавляет ваш ментальный или эмоциональный стресс к своему броску, вы можете повысить этот стресс на +1 уровень, чтобы получить 1 СО. Если бросок противника проваливается, вы смягчаете этот стресс на -1 уровень.

Костюмы Бартонa

Выберите один из следующих комплектов в зависимости от того, под чьей маской Бартон скрывается на этот раз.

Соколиный глаз:

Лук и стрелы

Феноменальная стойкость **d8**

Оружие **d8**

СЭФ: *Один выстрел – одно попадание.* Добавьте к броску **d6** и ослабьте самый крупный дайс на руке. Затем увеличьте физический стресс, причинённый противнику, на +1.

СЭФ: *Электромагнитная стрела.* Во время стрельбы по компьютеризированным целям, включая роботов, добавьте по одному шестиграннику и выберите по одному дополнительному итоговому дайсу за каждую цель после первой.

СЭФ: *Адамантиевая стрела.* Если противник обладает Стойкостью (любого уровня), повысьте физический стресс на +1.

СЭФ: *Слезоточивый газ.* Выберите сразу несколько жертв. Каждая дополнительная цель добавляет в запас дайсов **d6** и позволяет выбрать ещё один итоговый дайс.

СЭФ: *Взрывчатая стрела.* Повысьте или продублируйте дайс от Оружия. Если ваше действие проваливается, добавьте в запас рока **d8**.

Предел: *Снаряжение.* Отключите этот Комплект способностей и получите 1 СО. Для восстановления пройдите проверку против запаса рока.

Ронин:

Арсенал ниндзя

Феноменальная стойкость **d8**

Оружие **d8**

СЭФ: *Да, я настолько хорош.* Замените два дайса одного размера одним дайсом уровня +1.

СЭФ: *Вот как это делается!* Выберите сразу несколько жертв. Каждая дополнительная цель добавляет в запас дайсов **d6** и позволяет выбрать ещё один итоговый дайс.

СЭФ: *Мастер клинка.* В бою с одним противником удвойте или повысьте любую способность, отложите самый крупный дайс на руке и добавьте третий дайс к результату.

Предел: *Снаряжение.* Отключите этот Комплект способностей и получите 1 СО. Для восстановления пройдите проверку против запаса рока.

Голиаф: Формула роста

Феноменальная выносливость **d8**

Рост **d10**

Сверхчеловеческая сила **d10**

Сверхчеловеческая стойкость **d10**

СЭФ: *Атака по области.* Выберите сразу несколько жертв. Каждая дополнительная цель добавляет в запас дайсов d6 и позволяет выбрать ещё один итоговый дайс.

СЭФ: *Я выкладываюсь на полную.* Добавьте d6 в запас рока, чтобы повысить или удвоить любую силу при ближайшем броске.

Предел: *Огромный.* Если ваш размер становится помехой, получите 1 СО.

Предел: *Усталость.* Когда вы впервые меняете свой размер в текущей сцене, вы получаете физический стресс d6.

Специализации

Эксперт акробатики **d8**

Мастер боевых искусств **d10**

Эксперт скрытности **d8**

Криминальный эксперт **d8**

Эксперт запугивания **d8**

Эксперт вождения **d8**

Вехи

Единственный и неповторимый

1 ХР, когда вы неуважительно разговариваете со злодеем, несмотря на запас рока размером по меньшей мере 2d8.

3ХР, когда ваше нежелание отступить вопреки обстоятельствам приводит к получению стресса или позволяет союзникам пройти соответствующие Вехи.

10 ХР, когда вы публично приписываете себе победу над злодеем или, напротив, благодарите за это союзников.

Новая маска

1 ХР, когда вы скрываете свою личность или используете новые методы борьбы с преступностью специально для того, чтобы никто не заподозрил в вас старого доброго Бартона.

3 ХР, когда вы открываете союзнику свою личность.

10 ХР, когда вы полностью принимаете новую личность или решаете надолго вернуться к старой.

Плещ Кооперация

Соло **d8**
Друг **d10**
Команда **d6**

Отличия

Демон внутри
Влюблён в Кинжал
Дитя улицы

Связь с тёмным измерением

Управление тьмой **d10**
Феноменальная выносливость **d8**
Феноменальная сила **d8**
Неосязаемость **d10**
Телепорт **d8**

СЭФ: Атака по области. Выберите сразу несколько жертв. Каждая дополнительная цель добавляет в запас дайсов **d6** и позволяет выбрать ещё один итоговый дайс.

СЭФ: Поглощение. При создании помех, связанных с нейтрализацией жертвы, добавьте к броску **d6** и повысьте итоговый дайс.

СЭФ: Высасывание жизни. При нападении на живую цель одновременно с использованием *Неосязаемости* добавьте к броску **d6** и повысьте итоговый дайс.

Предел: Растущий голод. Если вы используете при броске любую из сил этого Комплекта способностей, брешами считаются 1 и 2, хотя только единицы мешают добавлять дайс к результату или использовать его в качестве итогового.

Предел: Хищник. Когда вы заставляете противника поддаться стрессу, вы либо добавляете **d6** в запас рока (поглощая силы противника), либо причиняете себе эмоциональный стресс **d6** (воздерживаясь от пиршества).

Специализации

Криминальный эксперт **d8**
Эксперт запугивания **d8**

Вехи

Демон не дремлет

1 ХР, когда вы впервые за сцену используете *Высасывание жизни*.

3 ХР, когда Растущий голод впервые за сцену добавляет в запас рока **d10**.

10 ХР, когда вы решаете скормить жертву *Хищнику* или получаете стресс выше **d12**, пытаясь сдержать его.

Тайный портал

1 ХР, когда вы телепортируете союзника в целях спасти его от угроз или, напротив, забросить в самое пекло.

3 ХР, когда вы телепортируете союзника или невинного человека прочь от реальной опасности.

10 ХР, когда вы телепортируете всех союзников в сердце битвы или подальше от неё.

Кинжал Кооперация

Соло **d8**
Друг **d10**
Команда **d6**

Отличия

Внутренний свет
Влюблена в Плаща
Наивна

Господство над светом

Феноменальные рефлексy **d8**
Феноменальная выносливость **d8**
Управление светом **d10**
Световые кинжалы **d8**

СЭФ: Атака по области. Выберите сразу несколько жертв. Каждая дополнительная цель добавляет в запас дайсов **d6** и позволяет выбрать ещё один итоговый дайс.

СЭФ: Исцеление. Добавьте *Управление светом* к попыткам помочь союзнику избавиться от стресса. Вложите 1 СО, чтобы целиком избавиться от собственного физического стресса или ослабить физическую травму союзника.

СЭФ: Духовный удар. При нанесении эмоционального стресса *Световыми кинжалами* добавьтe к броску **d6** и повысьте итоговый дайс.

СЭФ: Гибкость. Разделите *Управление светом* на 2**d8** или 3**d6**.

Предел: Только люди. Вы должны вкладывать по 1 СО для использования своих сил против нечеловеческих целей.

Предел: Перегрузка. Отключите любую силу для получения 1 СО. Для восстановления воспользуйтесь брешью противника или дождитесь Переходной сцены.

Специализации

Криминальный эксперт **d8**
Эксперт психологии **d8**
Эксперт боевых искусств **d8**
Мастер акробатики **d10**

Вехи

Противостояние тьме

1 ХР, когда вы впервые за сцену используете *Духовный удар*.

3 ХР, когда вы помогаете союзнику избавиться от стресса или травмы.

10 ХР, когда вы причиняете стресс самой себе в попытке помочь союзнику или помогаете избавиться от травмы врагу.

Беглянка

1 ХР, когда вы говорите близкому другу о своих планах на избавление от сложившейся ситуации.

3 ХР, когда вы используете свои силы для защиты собственного дома.

10 ХР, когда вы называете определённое место своим настоящим домом или решаете бежать дальше, взяв с собой только самого верного из друзей.

Сорвиголова
(Дэнни Рэнд)
Кооперация

Соло **d8**
Друг **d10**
Команда **d6**

Отличия

Живое оружие К'ун-Лун
Адвокат дьявола
Беспечный миллионер

Полицейская дубинка

Феноменальная стойкость **d8**
Оружие **d6**
Канат для эвакуации **d6**

СЭФ: Рикошет. При нападении на одну-единственную жертву повысьте или удвойте *Оружие*. Выложите самый крупный дайс из запаса, однако используйте три дайса для определения результата.

СЭФ: Захват. При создании физических помех добавьте **d6** и повысьте итоговый дайс.

Предел: Снаряжение. Отключите этот Комплект способностей и получите 1 СО. Для восстановления пройдите проверку против запаса рока.

Сердце Шуо-лао

Феноменальная выносливость **d8**
Феноменальная скорость **d8**
Феноменальная сила **d8**
Феноменальные рефлексy **d8**

СЭФ: Железный кулак. Удвойте или повысьте *Феноменальную силу* на одно действие. В случае провала отключите эту силу и для восстановления активируйте брешь или просто дождитесь Переходной сцены.

СЭФ: Чи. Замените два дайса одного размера одним дайсом уровня +1.

СЭФ: Исцеление. Добавьте *Феноменальную выносливость* к попыткам исцелить себя или других. Вы можете вложить 1 СО для полного устранения своего физического стресса или ослабления физической травмы другого персонажа.

Предел: Осознанная активация. Отключите этот Комплект, если Сорвиголова поддаётся стрессу, теряет сознание или попросту засыпает. Для восстановления требуется устранить весь стресс или проснуться. Если Рэнд получает ментальную травму, эта способность будет оставаться недоступной до устранения самой травмы.

Специализации

Мастер акробатики **d10**
Эксперт бизнеса **d8**
Эксперт боевых искусств **d8**
Эксперт скрытности **d8**
Эксперт мистики **d8**
Эксперт психологии **d8**

Вехи

Дракон за спиной у Дьявола

1 ХР, когда вы помогаете другому герою с помощью Специализаций в *Мистике* или *Боевых искусствах*.

3 ХР, когда вы получаете стресс в сражении, в котором вы не использовали СЭФ *Железный кулак*.

10 ХР, когда вы называете Железным кулаком другого героя, чтобы окончательно заменить Мэтта Мёрдока на посту Сорвиголовы, либо предупреждаете Фогги Нельсона, что собираетесь прекратить этот розыгрыш уже в самое короткое время.

Железная ручка

1 ХР, когда вы боретесь с противником при помощи Специализации в *Бизнесе*.

3 ХР, когда вы нанимаете другого героя в благородных целях.

10 ХР, когда вы лишаете другого героя преимуществ, связанных с Бизнесом, или принимаете решение объединить ваши компании.

Дэдпул Кооперация

Соло **d10**
Друг **d8**
Команда **d6**

Отличия

Болтливый наёмник
Совершенно непредсказуем
Абсолютно безумен

Мальчишеские игрушки

Телепорт **d8**
Оружие **d8**

СЭФ: *Бессмысленное насилие для повышения рейтинга.* При нападении на одну жертву повысьте или удвойте *Оружие*. Выложите самый крупный дайс из запаса, однако используйте три дайса для определения результата.

СЭФ: *Они бы и танк прорубили... честно!* Ослабьте самый крупный дайс на руке, добавьте к броску **d6** и повысьте физический стресс, наносимый противнику, на +1 уровень.

СЭФ: *Я и двумя могу!* Поменяйте Оружие **d8** на **2d6**.

Предел: *Снаряжение.* Отключите этот Комплект способностей и получите 1 СО. Для восстановления пройдите проверку против запаса рока.

Программа “Оружие Икс”

Феноменальные рефлексy **d8**
Феноменальная сила **d8**
Богopodobная выносливость **d12**
Ментальная стойкость **d12**

СЭФ: *Исцеляющий фактор.* Вложите 1 СО, чтобы избавиться от физического стресса или ослабить физическую травму на -1.

СЭФ: *Иммунитет.* Вложите 1 СО, чтобы проигнорировать телепатическую атаку или попытку управления разумом.

СЭФ: *Обрушение четвёртой стены.* Если Хранитель активирует вашу брешь для добавления шестигранника в запас рока, замените этот дайс **d4**. Вы можете вложить 1 СО, чтобы ослабить **d6**, уже существующий в запасе рока.

Предел: *Неуравновешенность.* Повысьте ментальный стресс, чтобы получить 1 СО.

Специализации

Эксперт акробатики **d8**
Мастер боевых искусств **d10**
Мастер скрытности **d10**
Эксперт запугивания **d8**
Эксперт психологии **d8**

Вехи

Кто мог такое предвидеть!

1 ХР, когда вы используете Предел *Неуравновешенность* впервые за сцену.

3 ХР, когда вы изменяете модель поведения, чтобы сказать что-нибудь умное, ценное или даже логичное – возможно, лишь для того чтобы оттенить ещё более безумную шутку в дальнейшем!

10 ХР, когда вы переходите на сторону противника, потому что так будет выгоднее, или просто бросаете союзников ради азарта.

Загадочное прошлое

1 ХР, когда вы упоминаете связь с другим героем – даже если ничего подобного не происходило в действительности.

3 ХР, когда вы ставите жизнь союзника под серьёзный удар.

10 ХР, когда вы открываете важный факт о своей жизни и делаете из этого выводы или сбрасываете его со счетов, потому что он не кажется вам достаточно значимым.

Доктор Стрэндж

Кооперация

Соло **d10**
Друг **d8**
Команда **d6**

Отличия

Бывший хирург
Цена колдовства
Магический защитник Земли

Ученик Древнего

Феноменальная стойкость **d8**
Магический удар **d10**
Мистическая защита **d10**
Колдовское могущество **d12**
Телепатия **d8**
Трансмутация **d10**

СЭФ: Воззвание. При создании магических преимуществ или помех добавьте к броску **d6** и повысьте итоговый дайс.

СЭФ: Атака по области. Выберите сразу несколько жертв. Каждая дополнительная цель добавляет в запас дайсов **d6** и позволяет выбрать ещё один итоговый дайс.

СЭФ: Весь арсенал. Добавьте к броску сразу нескольких сил из Комплекта. За каждую силу после первой эти способности понижаются на -1 уровень.

Предел: Колдовские ограничения. При использовании способности *Колдовское могущество* вы можете только создавать помехи и преимущества.

Астральный путешественник

Неосязаемость **d12**
Невидимость **d10**

СЭФ: Бесплотность. Вложите 1 СО, чтобы проигнорировать физический стресс.

Предел: Пустой сосуд. Если вы используете этот Комплект способностей, применение сил из других Комплектов стоит 1 СО. Кроме того, помехи и стресс, причиняемые вашему материальному телу, автоматически повышаются на +1.

Мистические регалии

Полёт **d6**
Мистическое восприятие **d12**
Телепорт **d10**

СЭФ: Мантия левитации. При встречных бросках, основанных на *Полёте*, вы можете ослабить самый крупный дайс на руке, чтобы добавить третий дайс к результату.

СЭФ: Глаз Агамотто. Добавьте к броску любой дайс рока. После проверки верните этот дайс и повысьте его на +1.

СЭФ: Колдовская библиотека. При проведении трюков или создании ресурсов на основе Специализации в *Мистике* или *Космосе* вы можете повысить итоговый дайс, но взамен позволить Хранителю увеличить и самый слабый дайс в запасе рока (тоже на +1 уровень).

Предел: Магическая связь. Отключите этот Комплект способностей и получите 1 СО. Для восстановления пройдите проверку против запаса рока.

Специализации

Эксперт боевых искусств **d8**
Космический эксперт **d8**
Мастер медицины **d10**
Эксперт запугивания **d8**
Эксперт психологии **d8**
Эксперт мистики **d8**

Вехи

Мистический советник

1 ХР, когда вы даёте совет товарищу по команде.
3 ХР, когда вы приглашаете союзника на проведение ритуала.
10 ХР, когда вы используете магические способности против союзника.

Мастер воззваний

1 ХР, когда вы обсуждаете силы, задействованные в текущей ситуации или подлежащие изменению для спасения мира.
3 ХР, когда вы используете Специализацию в *Мистике* или *Колдовское могущество* d12 для призыва сущности из другого мира в качестве трюка или ресурса.
10 ХР, когда вы заключаете договор с призванной сущностью или изгоняете её из земного мира.

Сокол

Кооперация

Соло **d8**
Друг **d10**
Команда **d6**

Отличия

Верный друг
Гражданская сознательность
Тёмное прошлое

Психическая девиация

Управление птицами **d8**
Феноменальное восприятие **d8**
СЭФ: Редвинг. Выберите одного дополнительного противника и либо добавьте к броску **d8**, либо повысьте итоговый дайс на +1.
Предел: Плохой Уилсон. Повысьте ментальный или эмоциональный стресс, связанный с вашим криминальным прошлым, и получите 1 СО.

Летательный костюм

Феноменальная стойкость **d8**
Феноменальное восприятие **d8**
Предзвуковой полёт **d8**
Оружие **d6**
СЭФ: Ускорение. Вложите 1 СО для повышения или удвоения дайса от любой силы.
СЭФ: Технология маскировки. При попытке избежать электронного обнаружения или слежки повысьте или удвойте дайс от Специализации *Скрытности*. Вы можете вложить 1 СО, чтобы одновременно повысить и удвоить его.
Предел: Снаряжение. Отключите этот Комплект способностей и получите 1 СО. Для восстановления пройдите проверку против запаса рока.

Специализации

Эксперт акробатики **d8**
Эксперт боевых искусств **d8**
Эксперт скрытности **d8**
Эксперт криминала **d8**
Эксперт психологии **d8**

Вехи

Старые долги

1 ХР, когда вы помогаете трудному подростку, попавшему в те же условия, что и вы перед тем, как стали Соколом.
3 ХР, когда вы пытаетесь исправить то, что сделали в прошлом, или помогаете другому герою достичь той же цели.
10 ХР, когда вы помогаете другу сделать мир лучше или убеждаете злодея попробовать себя в роли героя.

Крылатый мститель

1 ХР, когда вы впервые за схватку взмываете в небо.
3 ХР, когда вы спасаете падающего союзника или участвуете в бою с несколькими летающими противниками.

10 ХР, когда вы изменяете ход сражения благодаря воздушной поддержке или получаете помеху, мешающую вам летать.

Голиаф

Кооперация

Соло **d6**
Друг **d10**
Команда **d8**

Отличия

Скромный герой
Талантливый биохимик
Стоит на плечах гигантов

Формула роста

Феноменальная выносливость **d8**
Рост **d10**
Сверхчеловеческая стойкость **d10**
Сверхчеловеческая сила **d10**

СЭФ: Атака по области. Выберите сразу несколько жертв. Каждая дополнительная цель добавляет в запас дайсов d6 и позволяет выбрать ещё один итоговый дайс.

СЭФ: Весь арсенал. Добавьте к броску сразу нескольких сил из Комплекта. За каждую силу после первой эти способности понижаются на -1 уровень.

СЭФ: Я выкладываюсь на полную. Добавьте d6 в запас рока, чтобы повысить или удвоить любую силу при ближайшем броске.

СЭФ: Живой щит. Если находящийся рядом с вами союзник должен получить физический стресс, вы можете повысить этот стресс и приписать его себе.

Предел: Огромный. Если ваш размер становится помехой, получите 1 СО.

Предел: Усталость. Когда вы впервые меняете свой размер в текущей сцене, вы получаете физический стресс d6.

Специализации

Эксперт боевых искусств **d10**
Мастер медицины **d10**
Мастер науки **d10**
Эксперт психологии **d8**
Технический эксперт **d8**

Вехи

Гигант среди людей

1 ХР, когда вы принимаете удар, предназначенный другому.

3 ХР, когда вы передаёте союзнику преимущество, которое позволяет нанести травму противнику, или когда вы сами наносите злодею травму благодаря преимуществу, полученному от союзника.

10 ХР, когда вы получаете травму из-за использования СЭФ *Живой щит* или когда вы позволяете союзнику получить травму, несмотря на то, что могли защитить его.

Разум превыше всего

1 ХР, когда вы создаёте помеху или преимущество на основе своей Специализации в *Технике*, *Медицине* или *Науке*.

3 ХР, когда вы помогаете другу избавиться от проблем, вызванных их собственными способностями.

10 ХР, когда вы покидаете команду супергероев, чтобы посвятить себя науке, или когда упускаете отличную исследовательскую возможность, чтобы помочь людям здесь и сейчас.

Геракл

Кооперация

Соло **d10**
Друг **d8**
Команда **d6**

Отличия

Дерзкий полубог
Любитель празднеств
Неслыханная сила

Олимпийский лев

Феноменальная скорость **d8**
Богopodobная выносливость **d12**
Богopodobная сила **d12**
Прыжки **d6**
Сверхчеловеческая стойкость **d10**

СЭФ: Атака по области. Выберите сразу несколько жертв. Каждая дополнительная цель добавляет в запас дайсов **d6** и позволяет выбрать ещё один итоговый дайс.

СЭФ: Безграничная сила. Удвойте *Богopodobную силу* на одно действие. Если оно проваливается, добавьте **d12** в запас рока.

СЭФ: Захват. При создании физических помех добавьте к броску **d6** и повысьте итоговый дайс.

СЭФ: Золотая булава. Добавьте **d6** в запас рока, чтобы повысить ресурс, основанный на *Боевых искусствах*.

СЭФ: Бессмертие. Вложите 1 СО, чтобы проигнорировать стрессу, травму или помеху, вызванную старением, ядом, радиацией, болезнью или вакуумом.

Предел: Гордыня. Повысьте эмоциональный или ментальный стресс, травму или помеху, вызванную уязвлением самолюбия. Получите 1 СО.

Специализации

Эксперт боевых искусств **d8**
Космический эксперт **d8**
Эксперт запугивания **d8**
Мистический эксперт **d8**

Вехи

Жажда состязаний

1 ХР, когда вы с удовольствием поздравляете противника с ударом, который причинил вам физический стресс.

3 ХР, когда вы побеждаете в состязании с другим обладателем *Богopodobной силы*.

10 ХР, когда вы сражаетесь один на один с персонажем, обладающим любой способностью на уровне **d12**, или признаёте, что вам его не одолеть, и принимаете помощь союзников.

Вечная дружба

1 ХР, когда вы объявляете другого персонажа своим близким другом и верным спутником.

3 ХР, когда вы помогаете союзнику устранить эмоциональный или ментальный стресс с помощью еды, выпивки и слов ободрения.

10 ХР, когда вы мстите за павшего спутника или получаете травму, пытаясь достать обидчика.

Человек-факел

Кооперация

Соло **d6**

Друг **d8**

Команда **d10**

Отличия

Горячая голова

Никогда не взрослеет

Бесстыдный флирт

Пора зажигать!

Подчинение пламени **d10**

Сверхзвуковой полёт **d10**

Огненный удар **d10**

СЭФ: *Атака по области.* Выберите сразу несколько жертв. Каждая дополнительная цель добавляет в запас дайсов **d6** и позволяет выбрать ещё один итоговый дайс.

СЭФ: *Огненная плоть.* При успешной реакции на физическую атаку вы можете использовать свой итоговый дайс для причинения физического стресса равного уровня или +1 уровня за 1 СО.

СЭФ: *Неуязвимость.* Вложите 1 СО для того, чтобы проигнорировать стресс или травму, причинённые огнём, холодом или жаром.

СЭФ: *Весь арсенал.* Вы можете использовать сразу несколько сил из этого Комплекта способностей. Каждая дополнительная способность понижает свой уровень на -1.

СЭФ: *Сверхновая.* Удвойте или повысьте на +1 уровень все силы из этого Комплекта способностей до окончания сцены или вложите 1 СО, чтобы сделать и то и другое. Каждое действие и реакция причиняют герою физический стресс, равный второму по размеру дайсу, использованному при броске.

Предел: *Огонь тухнет.* Когда Джонни становится жертвой атаки, способной гасить пламя, отключите все силы из этого Комплекта и получите 1 СО. Для восстановления способностей активируйте брешь или дождитесь Переходной сцены.

Специализации

Эксперт акробатики **d8**

Космический эксперт **d8**

Технический эксперт **d8**

Эксперт вождения **d8**

Вехи

Опасная любовь

1 ХР, когда вы флиртуете с персонажем Хранителя, который не входит в число героев.

3 ХР, когда ваша героическая деятельность ставит в опасное положение вашу избранницу или когда ради её защиты вы ставите под удар всю команду.

10 ХР, когда ваше появление в жизни избранницы приводит к необратимым изменениям или когда вы сознательно отказываетесь от дальнейших отношений с ней для её защиты.

Самый стильный герой Земли

1 ХР, когда вы говорите начинающему герою, что уже бывали в таких ситуациях.

3 ХР, когда вы создаёте для союзника преимущество, которое позволяет ему проявить себя с лучшей стороны.

10 ХР, когда вы собираете вокруг себя несколько молодых супергероев и либо становитесь защитниками невинных, либо создаёте рок-группу.

Леди-невидимка

Кооперация

Соло **d6**
Друг **d8**
Команда **d10**

Отличия

Сострадание
Несгибаемая воля
Самый опасный член команды

Силовая проекция

Полёт **d6**
Богородобная стойкость **d12**
Силовой удар **d10**
Невидимость **d12**

СЭФ: *Атака по области.* Выберите сразу несколько жертв. Каждая дополнительная цель добавляет в запас дайсов **d6** и позволяет выбрать ещё один итоговый дайс.

СЭФ: *Силовые конструкции.* При использовании *Силовой проекции* для создания преимуществ добавьте **d6** и повысьте итоговой дайс на +1 уровень.

СЭФ: *Весь арсенал.* Вы можете использовать сразу несколько сил из этого Комплекта способностей. Каждая дополнительная способность понижает свой уровень на -1.

СЭФ: *Реактивная сила.* Вложите 1 СО для добавления любой из своих суперсил к броску другого игрока перед тем, как он совершит действие. Если этот герой получит физический стресс, Сю страдает от **d6** ментального стресса.

СЭФ: *Сила воли.* При использовании Богородобной стойкости Сю может превратить физический стресс в ментальный, не вкладывая в это СО. Более того, она может превращать в ментальный стресс итоговые дайсы противников, направленные на разрушение её преимуществ, созданных на основе Силовой проекции. В обоих случаях она может вложить 1 СО для ослабления стресса на -1 уровень.

Предел: *Осознанная активация.* Если Сю поддаётся стрессу, теряет сознание или попросту засыпает, Силовая проекция отключается. Для того, чтобы восстановить её, Сю должна либо избавиться от полученного стресса, либо просто прийти в сознание. Если она страдает от ментальной травмы, Силовая проекция отключается до её исцеления.

Специализации

Космический эксперт **d8**
Мастер психологии **d10**
Эксперт скрытности **d8**
Научный эксперт **d8**

Вехи

Независимость

1 ХР, когда вы впервые выступаете против другого героя.

3 ХР, когда вы доказываете, что ваше решение – лучшее, которое может принять команда в текущих условиях.

10 ХР, когда вы заставляете поддаться стрессу последнего врага в Фазе действия или когда другой герой признаёт, что без вашей помощи он мог и не справиться.

Эмоциональный центр

- 1 XP, когда вы впервые используете СЭФ *Реактивная сила* в пределах сцены.
- 3 XP, когда вы помогаете другому герою восстановиться от стресса, полученного в сцене, в которой вы сами принимали непосредственное участие.
- 10 XP, когда вы присоединяетесь к группе, в которой состоит герой, которому вы помогли оправиться от стресса, или когда вы отказываетесь вступать в неё (если в группе не состоит герой, которому вы помогали раньше, вы не получаете этого опыта).

Железный человек

Кооперация

Соло **d10**
Друг **d6**
Команда **d8**

Отличия

Плейбой и миллиардер
Передовые технологии
Упрямый футурист

Экстремис

Кибернетическое восприятие **d10**
Феноменальная скорость **d8**
Феноменальная выносливость **d8**
Управление техникой **d8**
Сверхчеловеческие рефлексы **d10**

СЭФ: Исцеляющий фактор. Вложите 1 СО для ослабления физической травмы и устранения всего физического стресса.

СЭФ: Контролирование ситуации. Повысьте или удвойте любую силу на одно действие. Затем устраните самый слабый дайс из запаса рока и получите равнозначный ментальный стресс.

Предел: Осознанная активация. Отключите этот Комплект (не считая *Исцеляющий фактор!*), когда Старк поддается стрессу, теряет сознание или попросту засыпает. Для восстановления требуется устранить весь стресс или проснуться. Если Старк получает ментальную травму, эта способность будет оставаться недоступной до устранения самой травмы.

Энергоброня

Орудийная платформа **d10**
Сверхзвуковой полёт **d10**
Сверхчеловеческая стойкость **d10**
Сверхчеловеческая сила **d10**

СЭФ: Атака по области. Выберите сразу несколько жертв. Каждая дополнительная цель добавляет в запас дайсов d6 и позволяет выбрать ещё один итоговый дайс.

СЭФ: Электромагнитный импульс. Выберите несколько целей, использующих оборудование или технику. За каждую дополнительную жертву вы добавляете в запас рока по шестиграннику или повышаете самый маленький дайс в запасе рока на +1 уровень. Тем не менее, прежде чем передать их Хранителю, вы используете эти добавочные дайсы в собственном броске. По завершении действия отключите весь Комплект. Для его восстановления активируйте брешь противника или дождитесь Переходной сцены.

СЭФ: Универсальный луч. Повысьте на +1 уровень или удвойте *Орудийную платформу* при следующем броске либо просто вложите 1 СО, чтобы добиться обоих эффектов. Затем отключите эту способность. Для её восстановления активируйте брешь противника или дождитесь Переходной сцены.

СЭФ: Укрепление. Отключите самую мощную силу этого Комплекта для того, чтобы повысить другую на +1 уровень. Для того, чтобы восстановить потерянную силу, воспользуйтесь брешью противника или дождитесь Переходной сцены.

Предел: Скачок напряжения. Отключите самую мощную силу и получите 1 СО. Для восстановления сделайте бросок против запаса рока.

Специализации

Мастер бизнеса **d10**

Технический мастер **d10**

Научный эксперт **d8**

Эксперт вождения **d8**

Вехи

Счастье не покупается

1 ХР, когда вы предлагаете решить проблему вложением нескольких миллионов долларов или применением технологий Старка.

3 ХР, когда вы причиняете ментальный стресс союзнику, который не соглашается с вашими методами.

10 ХР, когда вы занимаете высокую должность или тратите огромные деньги на обеспечение социального благополучия.

Железный наставник

1 ХР, когда вы проводите Переходную сцену за созданием преимущества для союзника.

3 ХР, когда вы передаёте союзнику преимущество во время боя и тому удаётся причинить стресс противнику.

10 ХР, когда вы собираете группу подчинённых вам супергероев или забираете у них все подаренные технологии и предлагаете найти собственный путь.

Люк Кейдж

Кооперация

Соло **d8**
Друг **d10**
Команда **d6**

Отличия

Ну держись!
Герой по найму
Уличное чутьё

Неудержимый

Сверхчеловеческая стойкость **d10**
Сверхчеловеческая выносливость **d10**
Сверхчеловеческая сила **d10**

СЭФ: Атака по области. Выберите сразу несколько жертв. Каждая дополнительная цель добавляет в запас дайсов **d6** и позволяет выбрать ещё один итоговый дайс.

СЭФ: Второе дыхание. Прежде чем совершить действие, основанное на этом Комплекте способностей, вы можете передать свой физический стресс в запас рока в качестве равнозначного дайса. После этого используемая сила повышается на +1 ступень, хотя эффект налагается только на текущее действие.

СЭФ: Универсальность. Замените **d10** от любой способности *Неудержимого* на **2d6** или **3d6** для совершения следующего действия.

Предел: Полная отключка. Всякий раз, когда окружающие пытаются помочь вам оправиться от физического стресса, *Сверхчеловеческая стойкость* Кейджа добавляется к встречным броскам.

Специализации

Эксперт бизнеса **d8**
Эксперт скрытности **d8**
Эксперт запугивания **d8**
Эксперт боевых искусств **d8**
Криминальный эксперт **d8**

Вехи

Новые Мстители, новые идеи

1 ХР, когда вы обсуждаете с ветераном Мстителей, как текущая ситуация связана с историей всей команды.

3 ХР, когда вы настаиваете на том, что Мстителям нужно действовать новыми методами.

10 ХР, когда вы переезжаете в Башню Мстителей вместе с семьёй или покидаете группу, чтобы вернуться к Героям по найму.

Напролом

1 ХР, когда вы предлагаете прямолинейное и топорное решение проблемы.

3 ХР, когда вы начинаете схватку, просто ударив злодея без лишних слов, или когда вы причиняете ментальный стресс перепуганному союзнику, который преувеличивает угрозу.

10 ХР, когда вы побеждаете врага в простом физическом противостоянии или когда вам приходится отступить, чтобы выработать более изобретательную стратегию.

Мистер Фантастик

Кооперация

Соло **d6**

Друг **d8**

Команда **d10**

Отличия

Рассеянный профессор

Всё поддаётся логике

Семьянин

Гиперэластичность

Феноменальные рефлексy **d8**

Растяжение **d10**

Феноменальная скорость **d8**

Сверхчеловеческая стойкость **d10**

СЭФ: *Атака по области.* Выберите сразу несколько жертв. Каждая дополнительная цель добавляет в запас дайсов **d6** и позволяет выбрать ещё один итоговый дайс.

СЭФ: *Захват.* При создании помехи для противника добавьте к броску **d6** и повысьте итоговый дайс на +1 уровень.

СЭФ: *Удар с расстояния.* При использовании *Растяжения* для нападения на одного противника вы можете удвоить или повысить значение этой способности на +1 уровень. Это позволяет добавить к результату броска третий дайс, однако забирает из запаса самый крупный дайс.

СЭФ: *Универсальность.* Замените **d10** от *Растяжения* на **2d6** или **3d6** для совершения следующего действия.

Предел: *Усталость.* Отключите любую суперспособность и получите 1 СО. Для восстановления активируйте брешь противника или дождитесь Переходной сцены.

Специализации

Космический мастер **d10**

Мастер науки **d10**

Технический мастер **d10**

Эксперт вождения **d8**

Эксперт медицины **d8**

Вехи

Любовь и передовые знания

1 ХР, когда вы используете научные знания, чтобы показать близкому человеку, как вы его цените.

3 ХР, когда вы получаете стресс от споров с любимыми или друзьями.

10 ХР, когда вы игнорируете критическую угрозу в стремлении закончить проект или, напротив, прерываете важную работу, чтобы помочь родственнику или товарищу по команде.

Мир спасёт наука

1 ХР, когда вы проводите новый трюк, основанный на *Медицине*, *Технике* или *Науке*.

3 ХР, когда вы забываете о науке и разбираетесь с противником благодаря своим суперсилам.

10 ХР, когда вы используете научные знания, чтобы улучшить мир или чтобы предотвратить глобальную катастрофу.

Лунный рыцарь

Кооперация

Соло **d10**
Друг **d8**
Команда **d6**

Отличия

Опасное прошлое
Кулак Хоншу
Какой ещё Марк Спектор?

Лунный арсенал

Феноменальная стойкость **d8**
Глайдер **d6**
Канат для эвакуации **d6**
Оружие **d8**

СЭФ: Сосредоточение. Замените два дайса одного уровня одним дайсом +1 уровня.

СЭФ: Эвакуация. Отключите любую силу из этого Комплекта, чтобы немедленно переместиться в безопасное место. Вложите 1 СО, чтобы восстановить эту силу и вернуться к команде.

Предел: Снаряжение. Отключите этот Комплект способностей и получите 1 СО. Для восстановления пройдите проверку против запаса рока.

Воплощение мести

Феноменальные рефлексy **d8**
Феноменальная выносливость **d8**
Феноменальная сила **d8**

СЭФ: Лунная мощь. Воспользуйтесь брешью противника, чтобы повысить Феноменальную силу до конца сцены.

СЭФ: Зов возмездия. Добавьте к броску дайса из запаса рока, после чего припишите себе ментальный стресс в размере этого дайса.

Предел: Под светом луны. СЭФ Лунная мощь работает только при свете полной луны.

Предел: Неуравновешенность. Превратите любую силу этого Комплекта в помеху, чтобы получить 1 СО. Для восстановления этой силы устраните помеху или воспользуйтесь брешью.

Специализации

Эксперт акробатики **d8**
Эксперт бизнеса **d8**
Мастер боевых искусств **d10**
Мастер скрытности **d10**
Эксперт запугивания **d8**
Мистический эксперт **d8**
Эксперт вождения **d8**

Вехи

Бог возмездия

1 ХР, когда вы позволяете жажде мести отвлечь вас от чего-то важного.

3 ХР, когда вы наносите противнику травму от имени своего бога.

10 ХР, когда вы убиваете опасного врага или щадите его вопреки желаниям Хоншу, объясняя, зачем вы это сделали и чего вы ждёте взамен.

Кто-то должен заниматься грязной работой

1 ХР, когда вы используете ресурс для победы над мелким преступником или уличной бандой.

3 ХР, когда вы схлёстываетесь с другим героем, которого не устраивает ваш крестовый поход.

10 ХР, когда вы подрываете крупную преступную организацию изнутри или сами становитесь её боссом.

Мисс Марвел

Кооперация

Соло **d8**
Друг **d6**
Команда **d10**

Отличия

Буква закона
Герой, проверенный временем
Чувство долга

Генетика Кри

Энергетический выстрел **d8**
Предзвуковой полёт **d8**
Сверхчеловеческая стойкость **d10**
Сверхчеловеческая выносливость **d10**
Сверхчеловеческая сила **d10**

СЭФ: Поглощение энергии. В случае успешной реакции на энергетическую атаку используйте итоговый дайс противника в качестве трюка или продублируйте дайс от способности этого Комплекта на ближайшее действие. В случае проваленной реакции вы можете вложить 1 СО и всё равно использовать этот СЭФ.

СЭФ: Весь арсенал. Добавьте к броску сразу нескольких сил из Комплекта. За каждую силу после первой эти способности понижаются на -1 уровень.

СЭФ: Второе дыхание. Прежде чем совершить действие, основанное на этом Комплекте способностей, вы можете передать свой физический стресс в запас рока в качестве равнозначного дайса. После этого используемая сила повышается на +1 ступень, хотя эффект налагается только на текущее действие.

Предел: Перегрузка. Отключите любую способность для получения 1 СО. Для восстановления дождитесь Переходной сцены или активируйте брешь противника.

Специализации

Эксперт боевых искусств **d8**
Космический эксперт **d8**
Эксперт скрытности **d8**
Эксперт психологии **d8**
Эксперт вождения **d8**

Вехи

Цепь командования

- 1 ХР, когда вы отдаёте приказ союзнику.
- 3 ХР, когда вы причиняете врагу стресс, используя в этих целях преимущество, созданное вашим союзником.
- 10 ХР, когда вы становитесь лидером уже сработавшейся команды или собираете полностью новую группу.

Боевая мощь Кри

- 1 ХР, когда вы с ходу бросаетесь на самого опасного противника на поле боя.
- 3 ХР, когда вы создаёте преимущество для союзника, используя только грубую силу.
- 10 ХР, когда вы наносите врагу травму с помощью *Сверхчеловеческой силы* или *Поглощения энергии*.

Ночной ястреб

Кооперация

Соло **d8**
Друг **d6**
Команда **d10**

Отличия

Сердце команды
Должен носить маску
Президент крупной компании

Алхимическая сыворотка

Феноменальные рефлексy **d8**
Феноменальное восприятие **d8**
Феноменальная выносливость **d8**
Феноменальная сила **d8**

СЭФ: Второе дыхание. Прежде чем совершить действие, основанное на этом Комплекте способностей, вы можете передать свой физический стресс в запас рока в качестве равнозначного дайса. После этого используемая сила повышается на +1 ступень, хотя эффект налагается только на текущее действие.

СЭФ: От заката до рассвета. В указанный промежуток времени повысьте Феноменальную силу **d8** до Сверхчеловеческой силы **d10**.

Предел: Утомление. Отключите любую силу и получите 1 СО. Для восстановления воспользуйтесь брешью противника или дождитесь Переходной сцены.

Искусственные крылья

Кибернетическое восприятие **d6**
Предзвуковой полёт **d8**
Лазерные пушки **d8**
Сверхчеловеческая стойкость **d10**

СЭФ: Сенсоры. Вложите 1 СО, чтобы перебросить неудачный бросок и добавить к нему *Кибернетическое восприятие* (или повысить его до **d8**, если оно уже участвовало в проверке).

СЭФ: Когти. Добавьте к броску **d6**, ослабьте самый крупный дайс на руке и повысьте физический стресс, наносимый противнику, на +1.

Предел: Снаряжение. Отключите этот Комплект способностей и получите 1 СО. Для восстановления пройдите проверку против запаса рока.

Специализации

Эксперт бизнеса **d8**
Эксперт боевых искусств **d8**
Эксперт мистики **d8**

Вехи

Настоящий герой

1 ХР, когда вы предлагаете другому герою вступить в команду.

3 ХР, когда вы убеждаете разрозненную группу супергероев организовать командную деятельность или отговариваете сработавшую группу от отпуска.

10 ХР, когда вы жертвуете чем-то важным для демонстрации своей преданности команде или отказываетесь от такого поступка, чтобы спасти что-то значимое.

Путь искупления

1 ХР, когда вы говорите союзнику о хороших сторонах другого героя или злодея.

3 ХР, когда вы причиняете злодею эмоциональный стресс, заставляя его сойти с выбранного пути.

10 ХР, когда вы покидаете команду, с методами которой вы не согласны, или присоединяетесь к группе, которую считаете героической.

Каратель

Кооперация

Соло **d10**
Друг **d8**
Команда **d6**

Отличия

Бывший морпех
Одержимый мститель
Мёртвый внутри

Война с преступностью

Феноменальная стойкость **d8**

Оружие **d8**

СЭФ: *Боевой фургон.* При создании ресурса, связанного с *Возжением* или *Боевыми искусствами*, добавьте **d6** в запас рока, чтобы повысить итоговый дайс.

СЭФ: *Взрывчатка.* Выберите сразу несколько жертв. Каждая дополнительная цель добавляет в запас дайсов **d6** и позволяет выбрать ещё один итоговый дайс. Если вы используете эти итоговые дайсы для создания помех вместо причинения стресса, добавьте в запас рока по **d6** за каждый из них, чтобы повысить их на +1.

СЭФ: *Очередь.* При обстреле одной-единственной жертвы удвойте или повысьте дайс от любой способности. Выложите самый крупный дайс на руке, но добавьте третий дайс к результату.

СЭФ: *Прицельный выстрел.* Вложите 1 СО или получите физический стресс **d6**, чтобы удвоить или повысить *Оружие*.

СЭФ: *Добро пожаловать домой.* Обнулите физический стресс, но добавьте в запас рока дайс, равный устранённому стрессу +1. Вложите 1 СО, чтобы проделать то же самое с травмой.

Предел: *Снаряжение.* Отключите этот Комплект способностей и получите 1 СО. Для восстановления пройдите проверку против запаса рока.

Предел: *Трагическое прошлое.* Повысьте ментальный или эмоциональный стресс от пережитой трагедии, чтобы получить 1 СО.

Специализации

Мастер боевых искусств **d10**

Мастер скрытности **d10**

Эксперт криминала **d8**

Мастер запугивания **d10**

Эксперт психологии **d8**

Эксперт вождения **d8**

Вехи

Никаких компромиссов

1 ХР, когда вы объясняете союзнику, в чём его слабость и как это может привести к гибели простых людей.

3 ХР, когда вы продолжаете выполнять миссию, несмотря на присутствие посторонних или непредвиденных препятствий.

10 ХР, когда вы убеждаете союзника согласиться с вашими методами или отказываетесь от привычных методов из глубокого уважения к союзнику — о чём вы ему и говорите.

Военная зона

- 1 XP, когда вы объявляете войну определённому врагу.
- 3 XP, когда вы используете Переходную сцену для вооружения своих союзников или себя самого.
- 10 XP, когда вы попадает в плен или получаете травму вследствие объявленной войны.

Женщина-Халк

Кооперация

Соло **d8**

Друг **d6**

Команда **d10**

Отличия

Неудержимый прокурор

Импульсивность

Усталый гигант

Гамма-облучение крови

Богородобная сила **d12**

Прыжки **d8**

Сверхчеловеческая стойкость **d10**

Сверхчеловеческая выносливость **d10**

СЭФ: *Атака по области.* Выберите сразу несколько жертв. Каждая дополнительная цель добавляет в запас дайсов **d6** и позволяет выбрать ещё один итоговый дайс.

СЭФ: *Обрушение четвёртой стены.* Если Хранитель активирует вашу брешь для добавления шестигранника в запас рока, замените этот дайс **d4**. Вы можете вложить 1 СО, чтобы ослабить **d6**, уже существующий в запасе рока.

СЭФ: *Побочный ущерб.* Добавьте **d6** в запас рока, чтобы удвоить или повысить любую силу.

СЭФ: *Самозабвение.* Повысьте или удвойте любую силу на одно действие, но получите эмоциональный стресс **d6**.

Предел: *Жалкий человечика.* Отключите этот Комплект и получите 1 СО. Для восстановления воспользуйтесь брешью противника или дождитесь Переходной сцены.

Специализации

Эксперт боевых искусств **d8**

Космический эксперт **d8**

Мастер криминала **d10**

Эксперт психологии **d8**

Эксперт вождения **d8**

Вехи

Девочки любят повеселиться

1 ХР, когда вы упоминаете определённого героя как бывшую любовь или просто рассказываете о том, как вы с ним веселились.

3 ХР, когда вы помогаете другому герою (или себе) избавиться от ментального или эмоционального стресса с помощью флирта, общения и веселья.

10 ХР, когда вы вступаете в серьёзные отношения или разрываете их для того, чтобы сохранить независимость.

Протестую!

1 ХР, когда вы помогаете другому герою с помощью юридических познаний.

3 ХР, когда вы соглашаетесь защищать кого-либо в суде вне зависимости от его вины.

10 ХР, когда вы придерживаетесь закона вопреки личным симпатиям или ищите лазейку в юриспруденции, чтобы помочь тому, кого любите.

Человек-паук

Кооперация

Соло **d8**
Друг **d10**
Команда **d6**

Отличия

Дружелюбный местный герой?
Остряк
С большой силой приходит большая ответственность

Паучьи способности

Феноменальное восприятие **d8**
Феноменальная выносливость **d8**
Сверхчеловеческие рефлексy **d10**
Сверхчеловеческая сила **d10**
Паркур **d8**
Оружие **d8**
Лазание по стенам **d6**

СЭФ: Захват. При создании помехи на основе паутины добавьте к броску **d6** и повысьте итоговый дайс на +1 ступень.

СЭФ: Паучье чутьё. При ответном броске вы можете вложить 1 СО и добавить к запасу дайсов *Феноменальное восприятие* (либо повысьте их на +1 уровень, если оно уже включено в бросок), а также перебросить все дайсы.

СЭФ: Второе дыхание. Прежде чем совершить действие, основанное на этом Комплекте способностей, вы можете передать свой физический стресс в запас рока в качестве равнозначного дайса. После этого используемая сила повышается на +1 ступень, хотя эффект налагается только на текущее действие.

СЭФ: Погоня. Вложите 1 СО или используйте итоговый дайс для создания помехи *Преследуемый*. Вы можете с лёгкостью выследить жертву этой помехи, где бы она ни находилась, если только она не избавится от помехи или если вы не отключите своё *Феноменальное восприятие*.

СЭФ: Конструкции из паутины. При использовании преимуществ на основе паутины добавьте **d6** и повысьте итоговой дайс на +1 уровень.

Предел: Усталость. Отключите любую суперспособность и получите 1 СО. Для восстановления активируйте брешь противника или дождитесь Переходной сцены.

Железный паук

Кибернетическое восприятие **d6**
Сверхчеловеческая стойкость **d10**
Полёт **d6**

СЭФ: Иммуитет. Вложите 1 СО, чтобы проигнорировать стресс, помеху или травму, вызванную недостатком воздуха, радиацией или ядом.

СЭФ: Живой радар. Если вы используете одновременно *Кибернетическое* и *Феноменальное восприятие* (из этого и предыдущего Комплекта соответственно), повысьте итоговый дайс на +1.

СЭФ: Непривычка. Отключите одну, две или даже все три способности этого Комплекта, чтобы получить по 1 СО за каждую. Для восстановления пройдите проверку против запаса рока, используя Специализацию в *Технике*.

Специализации

Мастер акробатики **d10**

Эксперт боевых искусств **d8**

Эксперт скрытности **d8**

Эксперт психологии **d8**

Научный эксперт **d8**

Технический эксперт **d8**

Вехи

Юмор – лучшее лекарство

1 XP, когда вы продолжаете шутить даже во время схватки или другого конфликта.

3 XP, когда вы указываете на то, сколь абсурдной становится положение.

10 XP, когда вы прекращаете шутить, признавая, что ситуация становится чересчур серьёзной, или когда решаете навсегда снять костюм паука.

Командный игрок

1 XP, когда вы помогаете герою, который ещё не вступил в вашу группу.

3 XP, когда вы спорите с другим членом команды о своём положении в группе.

10 XP, когда вы покидаете группу или присоединяетесь к ней, невзирая на разрыв отношений с семьёй.

Женщина-паук

Кооперация

Соло **d8**
Друг **d6**
Команда **d10**

Отличия

Очаровательность
Частный сыщик
Тройной агент

Биоэлектрический метаболизм

Полёт **d6**
Сверхчеловеческая выносливость **d10**
Ядовитый снаряд **d8**

СЭФ: Неуязвимость. Вложите 1 СО для того, чтобы проигнорировать стресс, травму или помеху, вызванную радиацией, ядами или болезнями.

СЭФ: Феромоны. При использовании любых сил для причинения ментального стресса добавьте к броску **d6** и повысьте итоговый дайс на +1 уровень.

Предел: Неуправляемая. Превратите любую силу *Биоэлектрического метаболизма* в равнозначную помеху и получите 1 СО. Для восстановления силы активируйте брешь или дождитесь Переходной сцены.

Паучьи способности

Феноменальное восприятие **d8**
Сверхчеловеческие рефлексy **d10**
Сверхчеловеческая сила **d10**
Лазание по стенам **d6**

СЭФ: Второй шанс. Вложение 1 СО позволяет перебросить любые броски, основанные на использовании *Паучьих способностей*.

Предел: Усталость. Отключите любую суперспособность и получите 1 СО. Для восстановления активируйте брешь противника или дождитесь Переходной сцены.

Специализации

Эксперт акробатики **d10**
Мастер скрытности **d10**
Мистический эксперт **d8**
Эксперт боевых искусств **d8**
Эксперт запугивания **d8**
Эксперт психологии **d8**

Вехи

Двойное предательство

1 ХР, когда вы говорите с агентами Гидры как с союзниками.
3 ХР, когда вы отдаёте приказы агентам Щ.И.Т. посреди битвы.
10 ХР, когда вы подрываете деятельность Гидры или помогаете этой организации, предавая союзников.

Дочь Гидры

1 ХР, когда вы спорите с союзником из-за того, что он перестал вам доверять.
3 ХР, когда вы получаете эмоциональный стресс от союзника.

10 ХР, когда вы бросаете союзника в критической ситуации или становитесь с ним лучшими друзьями.

Нэмор

Кооперация

Соло **d10**
Друг **d6**
Команда **d8**

Отличия

Гибрид атланта и человека
Империус Рекс!
Долгая и богатая история

Водный мутант

Феноменальные рефлексy **d8**
Полёт **d6**
Богopodobная сила **d12**
Сверхчеловеческая стойкость **d10**
Сверхчеловеческая выносливость **d10**
Плавание **d8**

СЭФ: *Побочный ущерб.* Добавьте **d6** в запас рока, чтобы удвоить или повысить любую силу.

СЭФ: *Безграничная сила.* Удвойте или повысьте любую силу на одно действие. Если оно проваливается, добавьте в запас рока дайс, равный её обычному значению.

СЭФ: *В своей стихии.* Перед тем как предпринять любое действие под водой, вы можете переместить физический стресс в запас рока, чтобы повысить на +1 уровень одну из способностей этого Комплекта.

СЭФ: *Великая стойкость.* Вложите 1 СО, чтобы проигнорировать стресс, травму или помеху, связанную со старением, болезнями, ядами, радиацией или вакуумом.

Предел: *Мутант.* Вы получаете 1 СО, когда становитесь жертвой технологий или помех, направленных против мутантов.

Предел: *Воды...сейчас же...* Понижьте *Богopodobну* силу и получите 1 СО. Для восстановления прежнего уровня этой характеристики погрузитесь в воду.

Специализации

Эксперт бизнеса **d8**
Эксперт боевых искусств **d8**
Мастер запугивания **d10**
Эксперт психологии **d8**

Вехи

Это не спесь – это уверенность в своей правоте!

1 ХР, когда вы объясняете жителю поверхности, что вы о нём думаете.

3 ХР, когда вы вступаете в конфликт с другими героями только затем, чтобы продемонстрировать своё превосходство.

10 ХР, когда вы жертвуете чем-нибудь важным для доказательства своей правоты или проглатываете обиду, признавая свою ошибку.

Власть – лучший афродизиаk

1 ХР, когда вы говорите могущественной женщине, что восхищаетесь её талантами.

3 ХР, когда вы объясняете спутнику или мужу такой женщины, почему они не достойны быть рядом с ней.

10 ХР, когда вы просите эту женщину стать вашей королевой или решаете, что она недостойна вашего поклонения.

Существо Кооперация

Соло **d6**
Друг **d10**
Команда **d8**

Отличия

Перевернём всё вверх дном!
Я чудовище!
Биологическое искажение

Оранжевая каменистая шкура

Богopodobная стойкость **d12**
Богopodobная сила **d12**
Феноменальная выносливость **d8**

СЭФ: Атака по области. Выберите сразу несколько жертв. Каждая дополнительная цель добавляет в запас дайсов **d6** и позволяет выбрать ещё один итоговый дайс.

СЭФ: Побочный ущерб. Вместо вложения 1 СО добавьте в запас рока **d6** и исполните трюк на основе *Оранжевой каменистой шкуры*.

СЭФ: Удар правой. Удвойте *Богподобную силу* при совершении одного конкретного действия. Затем добавьте в запас рока самый крупный дайс, использовавшийся при броске.

СЭФ: Неуязвимость. Вложение 1 СО позволяет проигнорировать физический стресс или травму, полученные от мистических атак.

Предел: Переменчивое настроение. Повысьте на +1 уровень эмоциональный стресс, вызванный колебаниями, виной или самокопанием. Получите 1 СО.

Специализации

Космический эксперт **d8**
Эксперт вождения **d8**
Эксперт боевых искусств **d8**
Мастер вождения **d10**

Вехи

Обычный голубоглазый парень

- 1 ХР, когда вы развлекаетесь с семьёй Ричардса или идёте на свидание.
- 3 ХР, когда жизнь окружающих оказывается под угрозой из-за их близости с вами.
- 10 ХР, когда вы отталкиваете людей от себя, чтобы обеспечить их безопасность, или предлагаете им жить вместе, обещая защитить их от неизбежных угроз.

Который час?

- 1 ХР, когда вы бросаетесь в самое пекло, выкрикивая свой любимый боевой клич.
- 3 ХР, когда вы бьётесь один на один с противником, обладающим способностью уровня **d12**.
- 10 ХР, когда вы наносите травму противнику, представляющему угрозу для всего мира, или когда вы приносите извинения врагу, которого избили сильнее, чем собирались.

Тигра

Кооперация

Соло **d8**
Друг **d6**
Команда **d10**

Отличия

Любопытная кошка
Оборотень
Источник легенд

Избранник кошачьего народа

Феноменальная скорость **d8**
Феноменальная сила **d8**
Психическая устойчивость **d8**
Сверхчеловеческие рефлексы **d10**
Сверхчеловеческое восприятие **d10**
Сверхчеловеческая выносливость **d10**

СЭФ: *Клыки и когти.* Ослабьте самый крупный дайс на руке, добавьте к броску **d6** и повысьте физический стресс, который вы причиняете врагу, на +1 уровень.

СЭФ: *Иммунитет.* Вложите 1 СО, чтобы проигнорировать стресс, травму или помеху, связанную с болезнями, ядами и физическими атаками.

СЭФ: *Весь арсенал.* Добавьте к броску сразу нескольких сил из Комплекта. За каждую силу после первой эти способности понижаются на -1 уровень.

СЭФ: *Внезапный рывок.* В случае успешной защиты от физического нападения причините врагу физический стресс в размере своего итогового дайса. Вы можете вложить 1 СО, чтобы повысить этот стресс на +1 уровень.

Предел: *Человеческий облик.* Отключите этот Комплект способностей для возвращения в человеческую форму. Для восстановления оборотнических сил вы должны принять форму оборотня.

Специализации

Мастер акробатики **d10**
Эксперт боевых искусств **d8**
Космический эксперт **d8**
Эксперт скрытности **d8**
Эксперт криминала **d8**
Мистический эксперт **d8**
Эксперт вожделения **d8**

Вехи

Кошка с когтями

1 ХР, когда вы флиртуете с другим героем.
3 ХР, когда вы принимаете или отвергаете романтическое предложение другого героя.
10 ХР, когда вы разрываете отношения, чтобы сохранить независимость, или пытаетесь построить жизнь со своим партнёром.

Наследница кошачьего народа

1 ХР, когда вы поддаётесь кошачьим повадкам в обычной жизни.
3 ХР, когда вы признаётесь, что звероподобные черты иногда заставляют вас чувствовать потерю контроля над собственным поведением.

10 XP, когда вы пытаетесь установить баланс между человеческой и кошачьей личностью или делаете выбор в пользу одной из них.

Оса

Кооперация

Соло **d6**
Друг **d8**
Команда **d10**

Отличия

Модница
Основатель Мстителей
Много друзей

Клеточные изменения

Феноменальные рефлексy **d8**
Феноменальная сила **d8**
Рост **d10**
Уменьшение **d10**

СЭФ: *Сила гиганта.* Отключите *Уменьшение*, чтобы увеличить Феноменальную силу **d8** до **d10**. Для восстановления верните обе способности в нормальное состояние.

СЭФ: *Весь арсенал.* Добавьте к броску сразу нескольких сил из Комплекта. За каждую силу после первой эти способности понижаются на -1 уровень.

Предел: *Утомление.* Отключите любую силу и получите 1 СО. Для восстановления воспользуйтесь брешью противника или дождитесь Переходной сцены.

Предел: *Проблема роста.* Передайте противнику дайс от своего *Роста* или *Уменьшения*, чтобы получить 1 СО.

Насекомообразные силы

Биоэлектрический выстрел **d8**
Стремительный полёт **d6**
Управление насекомыми **d6**

СЭФ: *Осиное жало.* Вложите 1 СО для повышения *Биоэлектрического выстрела* до **d10**. После совершения однократного действия ослабьте его до 2d6. Для восстановления прежнего уровня воспользуйтесь брешью.

СЭФ: *Шквал ударов.* Повысьте или удвойте *Биоэлектрический выстрел* на одно действие. Отложите самый крупный дайс на руке, но добавьте третий дайс к результату.

Предел: *Взаимоисключающие факторы.* Вы можете пользоваться этим Комплектом способностей только при отключенном *Росте* – и наоборот.

Специализации

Эксперт бизнеса **d8**
Эксперт боевых искусств **d8**
Космический эксперт **d8**
Мастер психологии **d10**

Вехи

Душа компании

1 ХР, когда вы помогаете другому герою в бою или при устранении эмоционального либо ментального стресса.

3 ХР, когда вы находите причину эмоциональных проблем союзника и стараетесь её устранить.

10 ХР, когда вы помогаете другому герою справиться с давней проблемой или выкидываете его из команды, предлагая вернуться, когда он обретёт ясность ума.

Неувядающая романтика

1 ХР, когда вы флиртуете с другим героем или уходите от романтических предложений.

3 ХР, когда вы помогаете своему романтическому партнёру справиться со значительной проблемой.

10 ХР, когда вы начинаете относиться к своим романтическим связям серьёзно или разрываете их, чтобы найти другого партнёра.

Росомаха

Кооперация

Соло **d10**
Друг **d6**
Команда **d8**

Отличия

Я лучший в том, чем занимаюсь сейчас
Самурай без хозяина
Таинственное прошлое

Свирепый мутант

Феноменальные рефлексy **d8**
Богopodobная выносливость **d12**
Феноменальная сила **d8**
Сверхчеловеческое восприятие **d10**

СЭФ: Берсерк. Возьмите дайс из запаса рока и добавьте его к броску атаки. Затем верните его в запас рока, повысив на +1 уровень.

СЭФ: Сосредоточение. При использовании этого Комплекта способностей вы можете заменить два дайса аналогичного размера одним, увеличив его на +1.

СЭФ: Исцеляющий фактор. Вложите 1 СО для устранения физического стресса и ослабления физической травмы на -1.

Предел: Мутант. Росомаха получает по 1 СО, когда становится целью Вех или оружия, направленных непосредственно на взаимодействие с мутантами.

Программа “Оружие Икс”

Адамантиевые когти **d10**
Психическая устойчивость **d10**

СЭФ: Адамантиевый скелет. При успешной реакции на атаку с применением режущего или дробящего оружия превратите итоговый дайс противника в трюк (основанный на Программе “Оружие Икс”) или причините врагу физический стресс, ослабив этот итоговый дайс на -1 ступень.

СЭФ: Устрашение. При попытке причинить эмоциональный стресс добавьте к броску **d6** и повысьте итоговый дайс на +1 уровень.

СЭФ: Неуязвимость. Вложение 1 СО позволяет проигнорировать физический стресс или травму, полученные от мистических атак.

Предел: Тяжёлый металл. Получение повреждений от электромагнитных источников, а также попытка плавания наделяет Росомаху 1 СО, но превращает одну из способностей этого Комплекта в равнозначную помеху. Для восстановления силы необходимо избавиться от помехи или воспользоваться брешью противника.

Предел: Токсичный металл. При отключении *Богopodobной выносливости* Росомаха начинает получать физический стресс **d10** в начале и конце каждой Сцены.

Специализации

Мастер боевых искусств **d10**
Мастер скрытности **d10**
Мастер запугивания **d10**
Эксперт вождения **d8**
Криминальный эксперт **d8**

Вехи

...и то, что я делаю, редко кому-то нравится

1 XP, когда вы впервые за сцену причиняете врагу физический стресс.

3 XP, когда другой герой начинает укорять вас за тягу к насилию или когда вы физически угрожаете другому герою.

10 XP, когда вы убиваете кого-либо на глазах невинных людей или когда выходите из состояния берсерка перед толпой невинных людей, не нанеся никому травмы.

Теперь мой черёд

1 XP, когда вы специально отделяетесь от команды, чтобы выследить врага в одиночку.

3 XP, когда вы наносите противнику травму с помощью преимущества, переданного вам союзником.

10 XP, когда вы признаётесь союзнику, что вам нужна его помощь, или объясняете ему, почему он опасен для самого себя или для окружающих.

Чудо-человек

Кооперация

Соло **d6**
Друг **d10**
Команда **d8**

Отличия

Я уже умирал
Голливудский герой
Ионная сила

Энергетическое улучшение тела

Феноменальные рефлексy **d8**
Феноменальное восприятие **d8**
Богopodobная стойкость **d12**
Богopodobная выносливость **d12**
Богopodobная сила **d12**
Предзвуковой полёт **d8**

СЭФ: Иммуитет. Вложите 1 СО, чтобы проигнорировать стресс, травму или помеху, связанную со старением, болезнями, ядами, радиацией или вакуумом.

СЭФ: Весь арсенал. Добавьте к броску сразу нескольких сил из Комплекта. За каждую силу после первой эти способности понижаются на -1 уровень.

СЭФ: Мои кулаки бьют как молот Тора! Удвойте *Богopodobную силу* на одно действие. Затем передайте в запас рока второй по размеру дайс, участвующий в проверке.

Предел: Неуправляемость. Если противник использует против вас ментальный или эмоциональный стресс, повысьте этот стресс на +1 уровень, чтобы получить 1 СО. После того как противник закончит проверку, ослабьте стресс до прежнего уровня.

Специализации

Эксперт бизнеса **d8**
Эксперт боевых искусств **d8**
Эксперт психологии **d8**
Технический эксперт **d8**

Вехи

Старый Мститель

1 ХР, когда вы говорите о тех безумных вещах, которые вы успели повидать за долгую карьеру Мстителя.

3 ХР, когда вы причиняете стресс давнему врагу.

10 ХР, когда вы решаете повести Мстителей в совершенно новом направлении или когда вы покидаете состав этой группы.

Любимчик прессы

1 ХР, когда вы даёте интервью о своей работе в качестве супергероя.

3 ХР, когда вы причиняете кому-либо ментальный или эмоциональный стресс с помощью прессы.

10 ХР, когда вы возглавляете группу, деятельность которой снимают на видео специально нанятые сотрудники, или когда вы решаете перестать флиртовать с прессой.

Жёлтый шершень

Кооперация

Соло **d6**
Друг **d10**
Команда **d8**

Отличия

Огромный комплекс вины
Должен проявить себя
Феноменальный интеллект

Размером с муравья

Феноменальные рефлексy **d8**
Полёт **d6**
Управление насекомыми **d6**
Уменьшение **d10**

СЭФ: *Миниатюрный арсенал.* При создании преимуществ крохотного размера добавьте к броску **d6** и повысьте итоговый дайс.

Предел: *Снаряжение.* Отключите этот Комплект способностей и получите 1 СО. Для восстановления пройдите проверку против запаса рока.

Предел: *Я слишком мал!* Превратите *Уменьшение* в помеху, чтобы получить 1 СО. Для восстановления устраните эту помеху или воспользуйтесь брешью противника.

Размером со здание

Феноменальная выносливость **d8**
Рост **d10**
Сверхчеловеческая стойкость **d10**
Сверхчеловеческая сила **d10**

СЭФ: *Атака по области.* Выберите сразу несколько жертв. Каждая дополнительная цель добавляет в запас дайсов **d6** и позволяет выбрать ещё один итоговый дайс.

СЭФ: *Великан.* Повысьте или удвойте любую силу из этого Комплекта. В случае провала передайте в запас рока дайс, соответствующий обычному уровню этой способности.

Предел: *Я слишком огромен!* Превратите *Рост* в помеху, чтобы получить 1 СО. Для восстановления устраните эту помеху или воспользуйтесь брешью противника.

Предел: *Взаимоисключающие факторы.* В отдельный момент времени вы можете использовать только один из этих двух Комплектов.

Специализации

Эксперт боевых искусств **d8**
Космический эксперт **d8**
Мастер науки **d10**
Технический мастер **d10**

Вехи

Творец

1 ХР, когда вы используете Специализацию в *Технике* для создания ресурса в виде робота, компьютера или искусственного интеллекта.

3 ХР, когда вы вступаете в конфликт с собственным творением.

10 ХР, когда вы помогаете своему творению найти своё место в мире или наносите ему травму, отказываясь признавать его независимость.

Мой худший враг

1 ХР, когда ваше стремление стать лучше в определённой сфере заставляет вас забыть о своих близких.

3 ХР, когда вы делаете что-нибудь запоминающееся и благородное в попытке извиниться за своё поведение.

10 ХР, когда вы заручаетесь поддержкой союзника, прося его помочь вам наладить отношения с любимыми, или разываете все связи с близким вам человеком, чтобы заняться интересующим вас проектом.